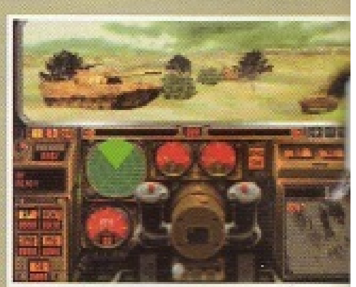

REVISTA PROFESIONAL DE JUEGOS PARA USUARIOS DE PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO I ● Nº 5
100% JUEGOS ● 100% ACCION ● 100% DIVERSION
595 ptas. IVA INC
ESTE MES:
JUNGLE BOOK
MICROMACHINES 2
WEREWOLF VS COMANCHE
LEMMINGS 3D
A-IV NETWORKS
TERMINAL VELOCITY
AL UNSER'S RACING
APACHE LONGBOW
DEVIL'S ISLAND
ACES OF THE DEEP
MECHWARRIOR 2
FADE TO BLACK
SPACE QUEST
LOST EDEN
PITFALL
MARINE FIGHTERS
NOTICIAS
TECHNICAL VIEW
TODO A CIEN: BUDGET
CURSO DE JUEGOS
SHAREWARE
TRUCOS
HARDWARE
MANGAMANÍA
A FONDO
TIEMBLA CON PC PLAYER
ROBERTA WILLIAMS
PHANTASMAGORIA
EXTENSO REPORTAJE CON TODAS LAS NOVEDADES DEL ECTS

ARMORED FIST



- El mejor simulador en CD ROM de la historia
- Armas, vehículos y aviones reales
- Tanques americanos M1A2 Abrams, M3 Bradley, equipados con vistas térmicas
- Rusos: T-80, BMPAPC equipados con intensificadores de imagen
- Movimiento 3D en tiempo real con efectos de humo real en las explosiones
- Crea tus propios escenarios de guerra y diseña tus misiones









LA PRENSA DICE DE EL:

OK PC	Gráficos 92% Diversión 90%
PC Manía	Realismo 80% "Un fuerte componente de combate"
PC Magazine	"Es el simulador de acción para tanques más completo y realista del momento"
Micromanía	"Jugabilidad, adicción y sencillez de manejo" Calificación 80%
PC Media	"Un título imprescindible" Calificación 94%
CD Ware	"El sucesor de COMANCHE"
El País	(4 sobre 5) Excelente
Diario 16	"Los escenarios tridimensionales dotan al juego del mayor realismo"

NOVA LOGIC™

ERBE

DE VENTA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS O LLAMANDO AL (91) 741 21 48

Servicio técnico al usuario
Tel.: (91) 528 83 12

PC-PLAYER

AÑO 1. NÚMERO 5

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
Director
Mario de Luis García
Subdirector
Carlos Doral Pérez
Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia

Colaboradores
Antonio José Novillo, Fernando Resco, Emilio Arias, Ángel Luis Mozún, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Walter Lewin, Ricardo Hernández, Pedro López Luis F. Fernández

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio
Maquetación
L de M Studio

Tratamiento de imagen
Josefa Fernández Martínez
Infografía
Pedro J. Martín de los Santos
Fotografía
Denis Holzbacher
Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

PC TOP PLAYER es una publicación de
ABETO EDITORIAL
Redacción, Publicidad y Administración
C/ Marqués de Portugalete, 10
28027 MADRID
Telf.: 741 26 62/Fax: 320 60 72
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Publicidad
Magdalena Pedreño Llorente
Director de producción
Carlos Peropadre
Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Secretaría de Dirección
Rosa Arroyo
Suscripciones
Erika de la Riva
Filmación
Filma Dos
Impresión
Altair
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759

SUMARIO

RENOVACIÓN

Sin dejarse llevar por el *torrentum* de productos, muchos de ellos de baja calidad, que invaden el mercado y que no hacen más que repetir los éxitos pasados, las páginas de nuestra revista buscan, ante todo y en lo posible, lo novedoso. Y esto es así porque corren aires de renovación en el mundillo. Entre decir esto y no decir nada apenas hay diferencia, pensaréis, porque este es un campo que está en permanente mutación. Sin duda alguna, Heráclito el Oscuro, cuando hablaba de que no había en la vida nada permanente, salvo el cambio (todos conoceréis la parábola del río), inspirado fugazmente por un destello futurista, pensaba en la hoy todopoderosa informática. Parménides, y esto no es más que un comentario personal, probablemente conocía el teatro chino y vaticinó la fijeza del celuloide. Pero ahora, insisto, se respiran nuevos aires porque, pese a quien pese, ya no es fácil *engañar* a los usuarios; o pegas el salto radical que están dando las nuevas compañías o te retiras de los negocios.

Pero vayamos a lo nuestro. En primer lugar, como os prometimos en el número anterior, os ofrecemos un completísimo reportaje sobre la feria E.C.T.S., en la que, por supuesto, PC Top Player estuvo presente (un detalle significativo: nuestro redactor jefe se convirtió en el campeón europeo de *Zoop*, un nuevo juego tipo *Tetris* que no tardará mucho en llegar). Después de haber visitado la ciudad del Támesis se pueden presagiar los siguientes seis meses de productos en España. No es que el mundo de los videojuegos goce de mucha salud, pero con el adecuado criterio selectivo podrás ver auténticas joyas en tu pantalla.

Además, este mes estrenamos sección. Su nombre es "Actualizaciones" y está dedicada a los discos de datos o de misiones que perfeccionan los juegos de éxito. Esperamos que la calidad de nuestros comentarios os atrape tanto como, a juzgar por vuestras cartas, lo ha hecho hasta ahora. Y hablando de cartas, esperamos que sigáis colaborando como lo habéis hecho hasta ahora. La lectura de vuestras misivas es un trabajo laborioso pero agradable.

Sin más, un cariñoso saludo de la redacción.

Hasta el mes que viene...

ÍNDICE



Phantasmagoria, un juego que marcará un hito en la historia de los videojuegos. Los siete CD-ROMs que componen el programa están repletos de acción y buen hacer de los programadores de Sierra on Line, y más concretamente, por Roberta Williams, *alma mater* de la casa (con Ken) y del proyecto.

CONTENIDO CD ROM

Nuestro CD-ROM viene, como siempre, cargado de sorpresas. Si quieres divertirte a lo grande a la vez que te informas visualmente de los futuros lanzamientos, no dudes en probar las demos que hemos preparado para ti.



Para saber desde dónde es ejecutable una demo, y si es o no es jugable, basta con mirar la leyenda que indica el significado de cada icono. Estos iconos acompañan a todos los comentarios indicando la acción a seguir en cada caso.



BRAINDEAD 13

RUN: BRAIND13.BAT





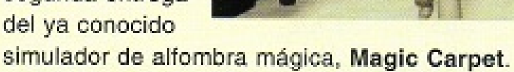
Esta demo de **Braindead 13** puede ser jugada desde el CD-ROM utilizando nuestro fichero BAT designado al efecto. Además de la demo jugable, y no jugable, de esta última producción de Readysoft y Empire, aparecen dos demos más: Dragon´s Lair y Space Ace, dos aventuras basadas en el mismo estilo de juego. Son lo más parecido a los dibujos animados.





MAGIC CARPET 2

RUN: MAGIC2.BAT



Con el sobrenombre de **Netherworlds**, aparece la segunda entrega del ya conocido simulador de alfombra mágica, **Magic Carpet**.

Para instalar el curioso sonido tienes que ejecutar el siguiente fichero BAT que se encuentra en el directorio raiz del CD-ROM: MC2SOUND.BAT. Es un detalle que no puede faltar para disfrutar plenamente de la demo.









LEYENDA



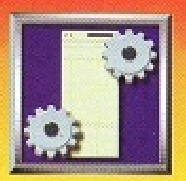
Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable desde el disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

FX FIGHTER

RUN: FXFIGHT.BAT

La demo de FX Fighter debe ser instalada para su perfecto funcionamiento. En ella podrás participar en la pelea entre dos de los mejores luchadores de la Galaxia. Si tu configuración sonora da problemas, prueba a cambiar los parámetros de tu tarjeta, o a copiar toda la demo (6 megas) con el comando XCOPY D:\FXFIGHT\. C:[al directorio que tú prefieras del disco duro, siendo en este caso D tu unidad de CD-ROM y C la de disco duro.





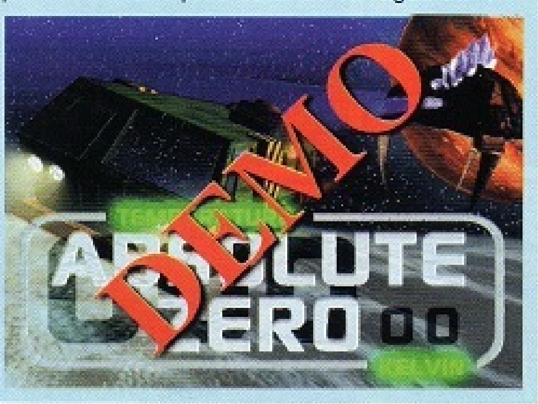


ABSOLUTE ZERO

RUN: AZ.BAT

Esta es la demo jugable de **Absolute Zero**. Aunque existen otros, es un juego paras disfrutar con sus paisajes. Debes recorrer el Universo entero en busca de nuevas formas de vida con las que comunicarte para tratar de salvaguardar el inestable estado de paz y orden de la galaxia, mientras vas destrozando naves, aeroplanos...

El juego permite dos resoluciones (320x200 y 640x480), aunque algunos ordenadores ya se encargarán de hacerte sufrir; quizá no siempre puedas realizar todos los movimientos que desees.





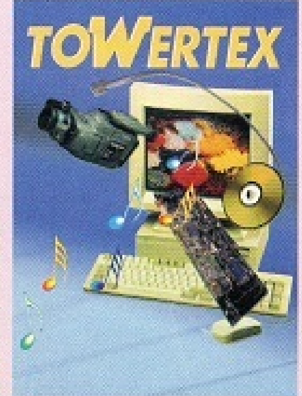
TOWERTEX

RUN: TOWERTEX.BAT

TOWERTEX es un nuevo servidor remoto de información al que podrás acceder a través de la red IBERTEX. Gracias a este programa de ejecución "te entenderás" con el centro servidor. Tras una conexión de tres minutos, **TOWERTEX** se convertirá en *freeware*. El módem que vas a necesitar es cualquier compatible Hayes o V. 25. Te aconsejo que leas los ficheros de documentación para evitar inoportunas molestias.







SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surgen por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de 16 a 18h
(La persona encargada es Óscar Rodríguez)
Teléfono: (91) 741 26 62

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

ABETO EDITORIAL
(a la atención de Óscar Rodríguez)
C/Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen despues de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.



TRAILERS MANGA EN CD-ROM

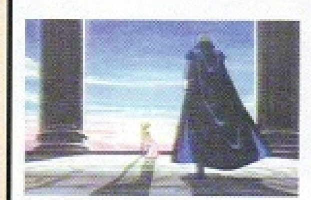
RUN: \MANGAVID\QV.EXE

¡IMPORTANTE! Algunas de las escenas ofrecidas por estos *trailers* de películas *manga* pueden resultar no adecuadas para menores debido a su contenido violento y erótico. Si considera que puede herir su sensibilidad no ejecute el reproductor de vídeos AVI, ya que determinados vídeos de este importante fenómeno japones de masas están dirigidos a personas mayores de edad.

Si quieres ver los *trailers*, tienes que ejecutar el comando QV.EXE desde el directorio del CD MANGAVID. Una vez dentro selecciona el fichero AVI con las teclas de cursor y pulsa "*Enter*". Para salir de un vídeo pulsa dos veces "ESC". Para salir del programa pulsa "ALT" + "X". Si deseas cambiar de resolución, hazlo en el menú principal con "+" y "-". Agradecemos a CARTOONIA y MANGA VIDEO su colaboración.

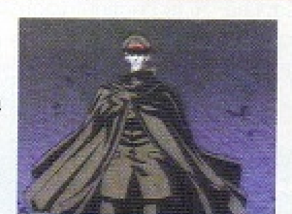
PROJECT A-KO

Mary es una niña con poderes muy especiales. Lo que ella no sabe es que además es la perdida princesa de un lejano planeta que quiere recuperar a cualquier costa. Todo ello conduce a una aventurilla un tanto estúpida.



DOOMED MEGALOPOLIS

Esta es la aventura de Taro no Masakado, el defensor natural de Tokio. Será levantado de su tumba por un infame mago que desea la destrucción de la ciudad.





GREEN LEGEND RAN

Ran es un jovencito travieso que debe vivir bajo la opresión de unos extraños seres venidos del espacio que han tomado completamente el planeta. Su única amiga le acompañará en una épica aventura de grandes magnitudes.





UROTSUKIDOJI

Esta es una de las pocas películas que ha llegado a nuestro país con la calificación de "únicamente.para mayores de dieciocho años".







NEED FOR SPEED

RUN: NFS.BAT

Versión reducida a un circuito y un coche del magnífico *Megagame* de nuestro número anterior. Con esta excepcional demo podrás disfrutar al máximo de la potencia de los motores de los últimos modelos.

Para obtener el máximo de calidad con la demo (también en el juego final), requerirás un equipo muy potente. Por supuesto, por culpa del modo SVGA.

Si te gustan los programas de carreras, y más concretamente los de fantásticos coches deportivos, no lo dudes: te encuentras ante el juego de tus sueños.







SHAREWARE

JILL OF THE JUNGLE

RUN: SHARE\JILL.BAT

Este excepcional juego fue uno de los primeros de los ahora famosos *Epic Megagames* que comenzaron su andadura con esta saga. El sonido está muy por encima de la aventura en sí, tal y como demuestra, por ejemplo, el juego *Jukebox*.



SKUNNY'S WILDWEST

RUN:SHARE\SKUNNY.BAT

Skunny protagoniza su enésima aventura en un juego que le conducirá a lo más profundo del Lejano Oeste. Tendrá que hacer frente a aguerridos indios, bandidos, muchachas necesitadas y peligros mil. Bajo este "argumento", se esconde un juego de plataformas, muy divertido gracias a sus imaginativos gráficos.



PRESIDENTE

Championship MANAGER 2

¡EL JUEGO QUE TODOS LOS AFICIONADOS AL FÚTBOL ESTABAN ESPERANDO!

Más de 4 horas de comentarios con la voz de Emilio García Carrascosa, el gran comentarista de EUROSPORT

¡Sencillamente, el mejor manager de clubs de fútbol que se ha hecho jamás! . PC ZONE.









Velázquez, 10-5.º Dcha
Telf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

¡LLEVA A TU EQUIPO AL TÍTULO!.

- Jugabilidad y adicción inigualables.
- Más de 4.000 perfiles y estadísticas de jugadores.
- Gráficos SVGA.
- Calendario real de la temporada de fútbol.
- Hasta 43 presidentes jugando al mismo tiempo.
- Sistema de transferencia de jugadores.
- Estructura por módulos que permite la utilización de discos con datos de ligas extranjeras.
- Más estadísticas de jugadores y partidos que nunca, incluyendo tiros a puerta y marcajes clave.
- Además aprovecha la oportunidad que siempre has deseado. Conviértete en presidente de la selección nacional y compite en los campeonatos europeos y en los mundiales .





CONTENIDO CD ROM



POWER HOUSE

RUN: POWER.BAT

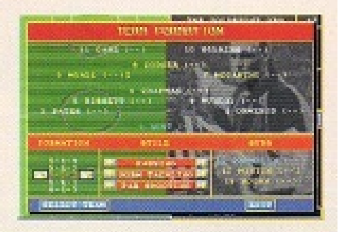
Los amantes de la estrategia podrán disfrutar con este juego para entorno Windows, en el que deberán controlar los designios de una "megacorporación" económica que desea alcanzar el liderazgo mundial. Tus competidoras te harán la vida imposible. En esta demo podrás ver cuál es el mecanismo del juego, y cómo es su desarrollo cuando te enfrentas al ordenador.



ULTIMATE SOCCER MANAGER

RUN: USM.BAT

Si te gusta el fútbol, este juego te permitirá dirigir tu propio equipo. Comprar acciones, reparar el campo, despedir entrenadores..., todo es posible en **Manager**.









SIMON 2

RUN: SIMON2.BAT



Nuestro querido Simon regresa a las andadas en una aventura, si cabe, mucho más loca que la anterior. Esta vez, no sólo se enfrenta al maloliente Fétido, sino a su ayudante, un jovenzuelo aprendiz de mago que ha llamado a Simon de regreso al fantástico pais de las rarezas.

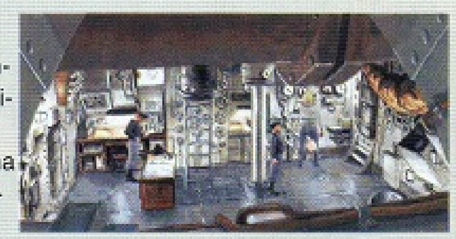


PRISONER OF ICE

RUN: ICE. BAT



La última aventura de Infogrames basada en los relatos del escritor inglés H.P. Lovecraft comienza en un submarino situado en la Antártida en plena misión de recogida de muestras. El problema comienza cuando la tripulación sufre en carne propia el nefasto poder de esas "muestras".

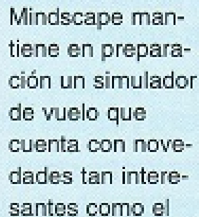




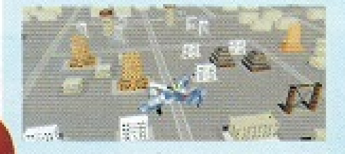
AIR POWER

RUN: AIRPOWER.BAT





Mindscape mantiene en preparación un simulador de vuelo que cuenta con novedades tan interesantes como el extraño diseño de los aviones o sus perfilados gráficos Super VGA, tanto en vuelo como en pantallas estáticas.







APACHE LONGBOW

RUN: APACHE.BAT



Digital Integration se ha superado con este simulador de helicóptero para Super VGA. Cuenta con una rapidez y una calidad no ante encontradas en este tipo de juegos. Disfruta de una misión con esta demo tan especial, donde puedes volar a ras de suelo.



RECORRE EL MUNDO Y ATERRIZA COMO UN EXPERTO PILOTO.

¡Nueva versión 5.1 en CD -ROM 9.900 pts.*

Microsoft Flight Simulator, en su última **versión 5.1** pertenece a la familia de **Entretenimiento de Microsoft Home diseñada para divertir apasionadamente.**



Tanto si eres novato como si eres un experto piloto, con Microsoft Flight Simulator podrás volar de aeropuerto en aeropuerto alrededor del mundo, en las condiciones de un vuelo real. Acércate a una catarata o a una gran ciudad, o entra en una tormenta eléctrica. Nubes en 3D, visibilidad real, efectos de niebla. Planifica tú mismo las condiciones meteorológicas, los niveles de dificultad del vuelo y disfruta de paisajes urbanos mucho más complejos y definidos y si entras en barrena, haz un looping y controla tu avión Cessna 182, Learjet 35 A, planeador Schweizer 2-32 o un antiguo Sopwith Camel.





Microsoft Home transforma tu ordenador en una **fuente dinámica de conocimientos y aventuras** por un precio sorprendente. **Todo ello, con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft,** que unida a su facilidad de uso y a la extensa variedad de títulos, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para todos los miembros de la familia.





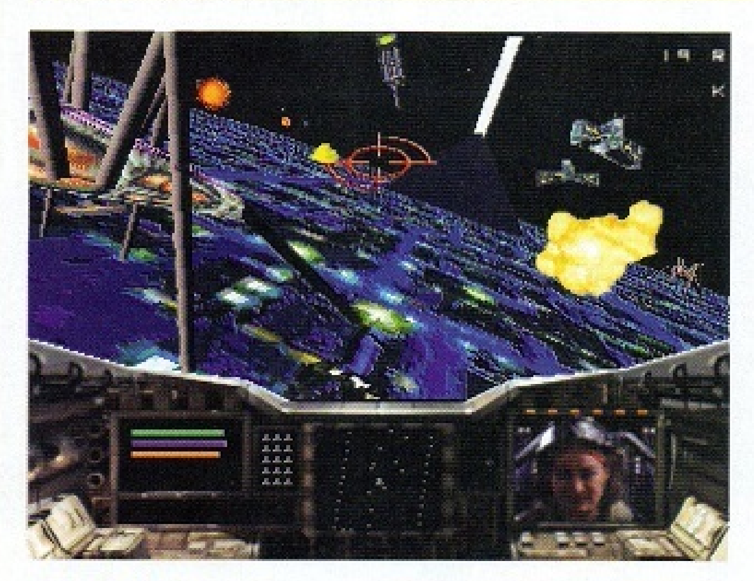
Adquiéralo en:

COMPUTER CASH & CARRY: (91) 411 51 13 - CADENA BEEP: (977) 31 30 02 - FAMILY SOFTWARE: (91) 388 40 52 - CDR: (91) 577 45 43 - FNAC CALLAO
MASTER MADRID: (91) 577 85 23 - KM TIENDAS: (91) 412 76 37 - TBC (91) 562 10 02 - CASA DE SOFTWARE (93) 410 62 69
TIENDAS CRISOL - VIRGIN - Centros Comerciales EL CORTE INGLES



Pensado para Disfrutar.

* Precio recomendado, I.V.A. incluido.



SHOCKWAVE

El excelente arcade expacial que tanto sorprendió a los usuarios de la consola 3DO el año pasado va a ser otra de las nuevas conversiones de Electronic Arts para el PC. Este es un arcade puro y duro, y aunque sus gráficos tridimensionales parezcan indicar (al menos eso creo) que se trata de un simulador, la acción te llegará a raudales.





ATF

Dentro de su nuevo sello Jane, Electronic Arts presenta **ATF** (**Advanced Tactical Fighter**), un simulador basado en uno de los aviones de cómbate mas modernos.

Imaginarse la experiencia de volar en un caza real ya no es tan difícil si posees un Pentium, ya que para este procesador podrás obtener gráficos Super VGA 1024x768.

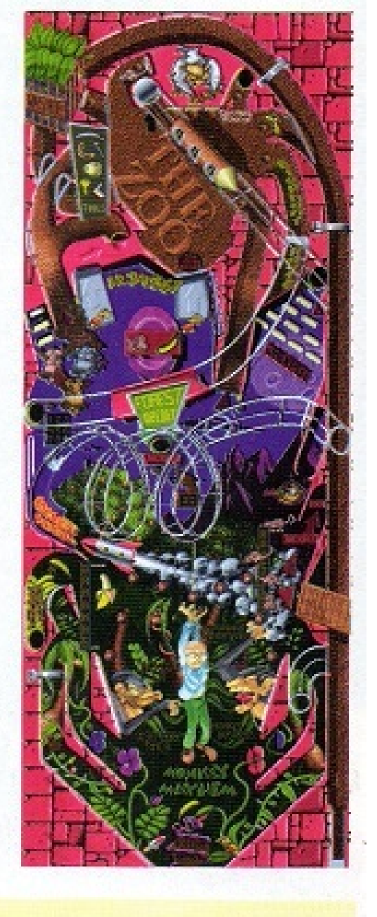


EXTREME PINBALL

Parece que la moda de los *pinball* se acerca. Además de *Pro Pinball*, de Empire, también comentado en estas páginas, *Tilt* de Virgin, y *#D Pinball* de Sierra, Electronic Arts presenta **Extreme Pinball**, una sucesión de cuatro tableros multipantalla de una calidad muy alta.

Cada uno de dichos tableros se basa en una historia diferente. Son, por supuesto, totalmente diferentes los objetivos a conseguir en cada uno de ellos.

Si a esto le añades una estupenda música de *rock and roll* de lo más marchosa, tendrás diversión más que asegurada. Si eres un amante del *pinball*, este título merece estar en tu "juegoteca".



INDYCAR RACING 2

El excelente simulador de carreras pronto tendrá su continuación, tal y como mostraron a diversos medios de prensa miembros de Papyrus. Aquí tenéis una foto de los programadores después de una dura jornada de trabajo, jugando con **Indycar Racing 2**.





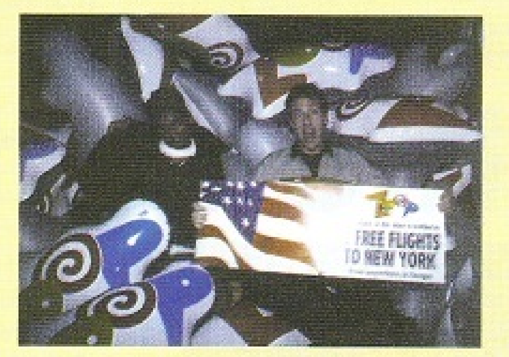


ZOOP Y PC PLAYER



En la pasada edición de la feria londinense E.C.T.S. (European Computer Trade Show), PC Top Player se vistió de gala al vencer a muchos otros miembros de la comunidad internacional de prensa especializada del sector. Sí, habéis oído bien, nuestro redactor jefe, destacado en la capital inglesa, derrotó por una sobrada mayoría al resto de participantes en el primer concurso de Zoop, el nuevo juego de Viacom New Media, que será distribuido en España por CIC Interactivo.

En la foto podéis ver a nuestro "querido" redactor jefe, de cuyo nombre no quiero acordarme, recibiendo el premio de la victoria, acompañado del segundo clasificado, Rich Pellie, de la revista inglesa *PC Zone*.



BREVES

Acclaim

La veterana compañía norteamericana ha decidido lanzarse de lleno a la producción de conversiones de sus mayores éxitos en formato consola para los PCs. Los tres primeros títulos son: *NBA JAM Tournament Edition*, un juego de baloncesto, *Batman Forever*, y *Juez Dredd*, estos dos basados en las películas del mismo nombre.

Grandes éxitos

Se rumorea que Microsoft ha firmado en exclusiva por los derechos de los títulos de nueve de las mayores empresas japonesas de máquinas recreativas (Namco, Bandai, SNK, Takara, Capcom...), para convertir sus juegos al entorno Windows '95. De confirmarse este acuerdo, títulos como *Ghost'n Goblins*, *Fatal Fury*, o *Ridge Racer 2* pronto podrás jugarlos en casa.

Doom Screen Saver

¿Te gusta *Doom*? (¡Qué pregunta!) Este salvapantallas para Windows te entusiasmará: contiene algunos de los mejores momentos del juego en sus múltiples pantallas.



PROTOTYPE

Si te gustan los arcades, **Prototype** conseguirá emocionarte realmente. Muchos de los usuarios que pasaron ya del extinto Amiga a los PCs echaban de menos los fabulosos arcades que proporcionaba aquel ordenador. Ahora, la casa vienesa Neo te propone participar en una lucha sin límites por el espacio sideral, al más puro estilo de los juegos Amiga. Aunque sus gráficos no están muy definidos, la velocidad de juego y las pistas de Audio CD del disco compacto logran rememorar el clásico sabor del viejo Amiga. Ideal para todos los nostálgicos.





PRO PINBALL

Empire, fiel a su proverbial buen hacer, presenta un nuevo *pinball* (¡uno más!) basado en un tablero de motoristas. Contiene todas las opciones de una máquina moderna: pantalla de puntos Dox Matrix, mil y una enrevesadas rampas, varios *flipper* a un mismo tiempo, *multiball*..., pero destaca sobre todo por las diferentes vistas y resoluciones que alcanza el programa. Se puede observar en el ejemplo de la fotografía (resolución 1024x768). Esperemos que *Pro Pinball* no tarde mucho en lleguar a España.



Psychic Detective

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS ● DISTRIBUIDOR: DRO SOFT



Esta última producción de Electronic Arts te sorprenderá. Cuando cada día aparecen más juegos con argumentos surrealistas, el de Psychic Detective (y su puesta en escena), superan lo visto hasta ahora.

Como habrás supuesto por el nombre, tienes que encarnar al detective Psíquico. Tu poder, por así llamarlo, consiste en la posiblidad de averiguar cosas, con sólo tocar con las manos un objeto, una persona,etcétera, algo relacionado con el caso que et ocupe. Tomarás referencias psíquicas de lo ocurrido.

¿Sorprendente, verdad? Esperemos que la versión final responda a lo anunciado.





Wing Commander IV

COMPAÑÍA: ORIGIN ● DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

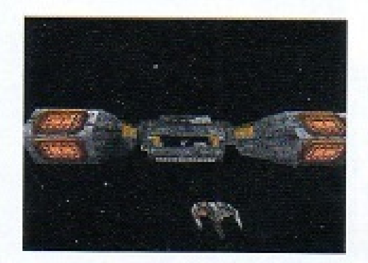


Si te gustó *Wing Commander III* y cuentas con un equipo de gama alta (Oenyiums y similares), no deberías perderte **Wing Cmmander IV**, protagonizada otra vez por Mark Hamill (Luke Skuwalker en *La Guerra de las Galaxias*).

Ahora, los Kilrathi han dejado de tener protagonismo. La acción se basa en las luchas por la toma y conquista del poder de la Federación de Planetas Unidos.

El motor gráfico de las escenas de simulación no ha variado, si execeptuamos las formas de las nuevas naves y el mayor énfasis en los efectos de láseres y explosiones. Otra cosa son las escenas de vídeo digitalizadas: si bien en la primera parte los vídeos no alcanzaban una alta calidad debido a que estaban con la paleta con muy pocos colores para que corriera en todos los ordenadores, ahora se ha decidido implementar este aspecto. es algo que mejora notablemente el producto.

Despúes de asistir al nacimiento de maravillas lúdicas como esta, uno se pregunta dónde va a llegar el mundo del software. Chris Roberts se ha superado a sí mismo.









Simon, the Sorcerer 2

COMPAÑIA: ADVENTURE SOFT ● DISTRIBUCION : ERBE

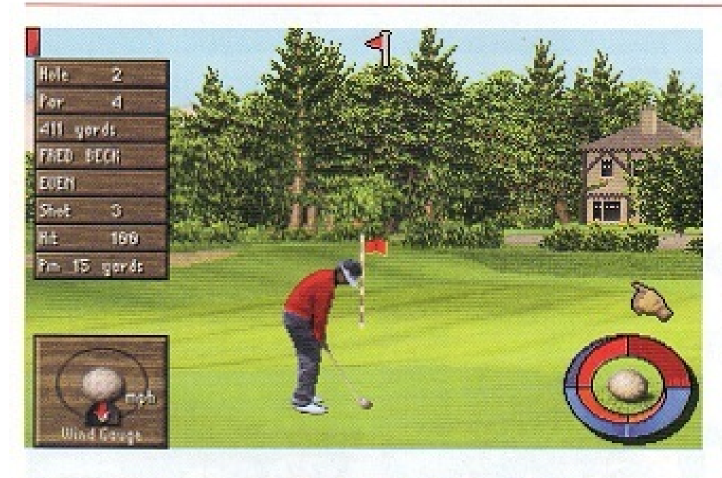


Si ya logró sorprendernos aquella sencilla aventura gráfica, que recordaba algo a las de LucasArts de la primera época, creada, por lo demás, por una compañía desconocida, ¿porque no nos va a sorprender la segunda entrega de esa brillante historia?

En esta ocasión, nuestro protagonista no se verá inmerso en el juego de manera accidental, sino que todo vendrá predeterminado por el malvado plan del mago Fétido, que, aprovechándo la cándida alma de un niño, ha regresado a la vida. Por supuesto, Simon debe seguir siendo el héroe, así que nada más verse transportado, tomará con firmeza las riendas del programa.











Hole in One

COMPAÑÍA: GAMETEK ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Los juegos de golf parecen no acabarse nunca. En esta ocasión le ha llegado al turno al conocido en las versiones Beta como *Fairway to heaven* (Pasillo al cielo), pero que al final ha perdido tan angelical nombre por uno más sencillo y común, **Hole in One** (Hoyo en uno). En todo el tiempo transcurrido desde su presentación, no solo ha variado el nombre, sino que también se han mejorado notablemente los gráficos. Aunque no se ha alcanzado una calidad fotorealística, están muy logrados si lo único que quieres es echar un partidito. El campo se recompone a una muy alta velocidad después de cada uno de los tiros.

Aunque en principio tienes la posibilidad de participar en torneos jugando contra otros participantes computerizados, lo más divertido será juntar a todos tos amigos "golfistas" tu casa y montar un torneo particular. Lo pripio siempre sabe mejor que lo ajeno.

Powerhouse

COMPAÑÍA: IMPRESSIONS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

La veterana compañía Impressions (recién adquirida por el gigante Sierra on Line), nunca saldrá, al parecer, del género de la estrategia. Esta empresa ha creado todo tipo de programas del género: militar, civil, de aviación,de petroleo...

En este último caso, Powerhouse te convertirá en el presidente de una inmensa "megacorporación" mundial. Tienes que conseguir el control absoluto del mundo antes de que logren hacerlo tus peligrosas competidoras. Conseguirlo no será tan fácil como siempre supone uno, pero, poniendo un poquito de tu parte, todo irá como la seda. Sólo un consejo: bajo ningún concepto arriesgues nunca demasiado.



PREVIEWS

Command & Conquer

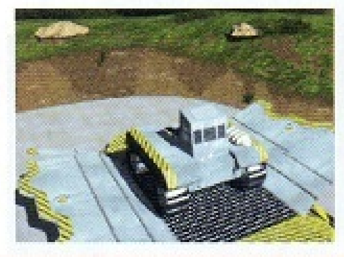
COMPAÑÍA: WESTWOOD STUDIOS ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Tras una larga y ansiosa espera, llega hasta nosotros **Command & Conquer** la última producción de Westwood Studios, creadores de juegos tan impresionantes como la saga *Kyrandia* o *Dune 2*.

Comand & Conquer responde, como este último, al género de la estrategia. Es más, podemos decir sin temor a equivocarnos que es una mezcla entre *Dune 2* y *Warcraft*. Si esto no es una garantía de calidad suficiente, adelantamos que este juego ha sido aclamado por todas las revistas especializadas internacionales del sector. La mayor parte de ellas le ha concedido un lugar de honor, con el título de "juego recomendado".









Air Power



COMPAÑÍA: ROWAN ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

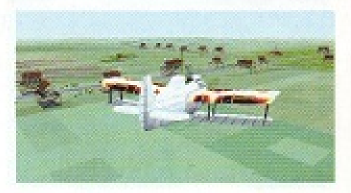




Para acabar esta sección, contamos con un magnífico simulador de vuelo. Rowan Software, compañía conocida por ser la responsable de la programación de títulos como *Overlord*, o *Dawn Patrol*, ha creado un simulador que destaca por los extraños diseños de los aviones que lo protagonizan. Si a esto le añades las escenas de vídeo digitaliizadas (fotografías en el caso de la versión para disquetes), te encuentras ante un programa que puede llegar a sorprenderte en un momento determinado.

Al final, probablemente, no será más que un simulador de los de toda la vida, que no es mucho. (Aunque quizá también esto es algo que se echa de menos entre tanto cambio constante).





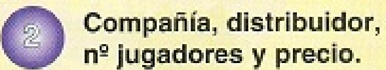


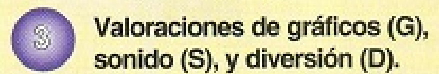




JUEGOS

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

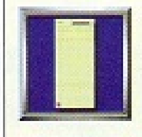




1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



INDICE


Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.



Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.

MEGA GAME

Phantasmagoria

De los confines de la mente genial de Roberta Williams, autora de alguna de las mejores sagas de la casa Sierra on Line, surge la videoaventura más espectacular de los últimos tiempos, en la que los personajes son actores reales, filmados y digitalizados con perfectas técnicas infográficas en una historia de terror.



Lo primero que llama la atención al abrir la caja son los siete CDs que hay en su interior, algo nunca visto hasta el momento. Pero como cantidad no implica calidad, no te dejes impresionar (bueno, sólo un poco), hasta no ver lo que te ofrece la última producción de Sierra.

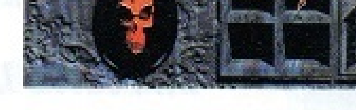
Como va siendo costumbre en los juegos de esta sólida compañía, se incluyen dos versiones, la de MS-DOS y la de Windows. En las instrucciones recomiendan el uso de la primera si no se dispone de una máquina potente, al menos un 486 DX2 66, debido a que Windows consume bastantes recursos. Si seleccionas la primera opción, la tarjeta de vídeo debe ser compatible con el estándar VESA, y, para hacerte la vida más fácil, incluye *drivers* para gran cantidad de tarjetas.

Al cargar el juego, lo primero que aparece es el menú principal y no la *intro*, como era de esperar. Este menú incorpora las opciones típicas, como empezar una nueva partida, jugar una previamente grabada, etc. En definitiva, lo normal en este tipo de juegos, ni más ni menos.

Lo que ya no es tan normal es la música de fondo. Francamente buena, ayuda a crear el ambiente adecuado para la película de terror que estás a punto de vivir.

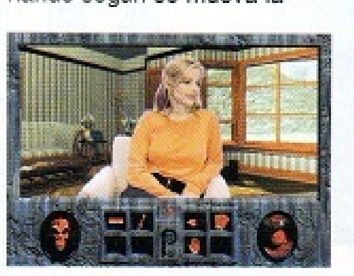
Cada CD contiene una aventura distinta que puede ser jugada por separado. De este modo, si te atascas en un capítulo tienes otros seis para continuar con la historia, y el juego se encarga de suministrarte los objetos que deberías haber cogido en anteriores capítulos.

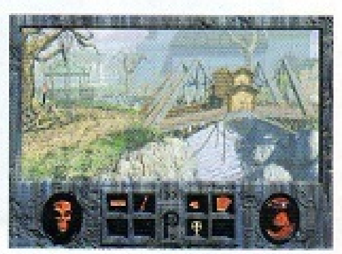
La historia se desarrolla en una mansión en la que años atrás ocurrieron una serie de hechos macabros. Los descubrirás uno a uno a través de las pesadillas de Adrienne Delaney, la protagonista de esta terrorífica "película".



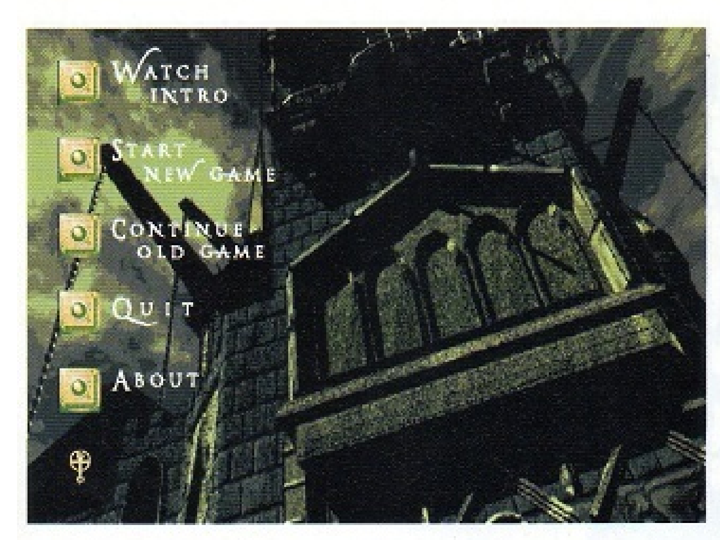
Al comenzar a jugar, lo que primero que te llamará la atención es que los personajes del juego son actores reales grabados en vídeo que se mueven sobre decorados realizados por ordenador. Por ello, el aspecto gráfico es impresionante. Además, cada habitación cuenta con múltiples vistas que se van alternando según se mueva la protagonista por la sala.

Otro aspecto novedoso es que la acción la protagoniza una mujer. Aunque no se trate de la primera videoaventura en que ocurra esto (como en *King Quest III*, de Sierra-Roberta Williams), es bastante raro. Esto se debe, supongo,a que la mayor parte de los posibles compradores de videojuegos son hombres y prefieren verse en la piel de











un protagonista masculino.

Al realizar determinadas acciones, aparecerán fragmentos de película que muestran lo que has hecho, lo que sirve para dar continuidad al juego y terminar de recrear el ambiente de película que rodea toda la producción. Puedes saltarte tales fragmentos, pero no te lo recomiendo: quizá pierdas pistas fundamentales para la consecución del juego.

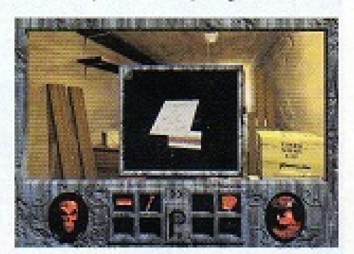
Si no dispones de un ordenador suficientemente potente, existen un par de opciones que aceleran las imágenes de vídeo y te permiten disfrutar de un movimiento fluido. La primera reduce el tamaño de la pantalla, la segunda lo que hace es pintar líneas alternativas, con lo que la imagen se ve un poco más oscura. De todas formas, al estar en movimiento no se pierde demasiada calidad. Si te molesta este oscurecimiento, para contrarrestarlo se ofrece la opción de aclarar la imagen. En cualquier caso, la verdad es que, para mi gusto, se ve lo suficientemente bien y no es necesario.

Destaca el hecho de que no hay textos; todos los diálogos son hablados, por lo que debes estar pendiente de la acción. Cualquier frase puede ser importante: quizá te ayude a resolver un enigma.

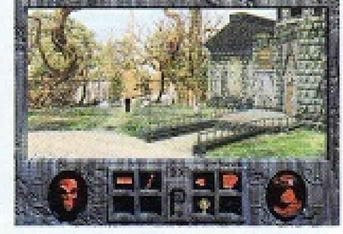
También dispones de ayuda en línea, en forma de calavera. Está situada en la parte inferior izquierda y al pulsarla te dará pistas de lo que debes hacer en cada momento. De todas formas, no abuses de esta opción si no quieres estropear el juego.

Llama la atención la posibilidad de jugar en modo censurado. Me explico; el juego, como lo encuentras al instalarlo por primera vez, no tiene ningún tipo de censura y contiene escenas no recomendadas a menores de 18 años. Pero, con el fin de que todo el mundo pueda jugar, se incluye una opción para cortar las escenas fuertes y de este modo no herir la sensibilidad de nadie. En el caso de elegir dicha opción, te preguntará











una clave; si decides volver al modo sin censura deberás introducir de nuevo la clave. Si la olvidas, instala otra vez el juego para acabar con la censura (no andes jugando con esa opción: ¡apunta la clave en un sitio conocido!).

En la versión inglesa, que es a la que hemos tenido acceso, los diálogos están perfectamente digitalizados, y la pronunciación es muy buena, por lo que no es difícil de entender. Es muy posible que en España salga traducido; al no haber textos en pantalla es bastante fácil que se escape alguna palabra importante.

La música de fondo varía constantemente, adecuándose a las situaciones del juego. Si por ejemplo va ha

ALTERNATIVAS



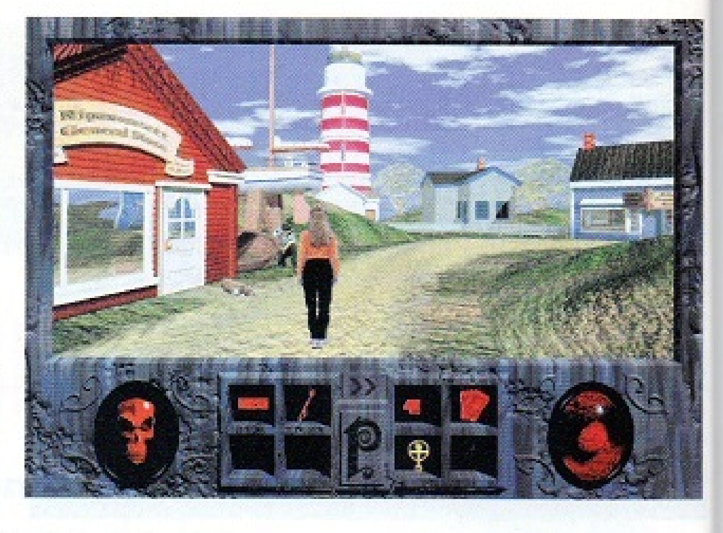
FULL THROTTLE
LucasArts•Erbe
La última gran aventura de Lucas, a la espera de *The Dig*.



KYRANDIA III
Westwood Studios•Arcadia
El regreso de Malcolm a la vida en esta tercera entrega.

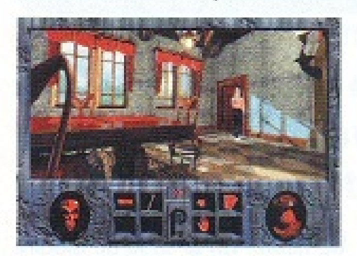


KING QUEST VII
Sierra•Coktel Educative
Roberta Williams siempre nos sorprende con sus producciones.



ocurrir una acción peligrosa, se vuelve tétrica, lo que te pone en situación. Si los personajes hablan, se baja el volumen para que te puedas centrar en la conversación.

Tiene detalles increíbles, como cuando la protagonista se pone a leer una carta que encuentra en el cajón de una





de las habitaciones. A mitad de la carta se empieza a oír de fondo la voz de la chica que supuestamente la escribió. Poco a poco se mezclan las voces y al final desaparece la de la protagonista y queda la de la autora, como ocurre en las películas. Este es uno de los muchos detalles que convierten esta producción más en película interactiva que en videojuego.

El sistema de control es el más simple que se ha visto en un juego de Sierra. Consiste en un icono que se vuelve rojo al pasar sobre un objeto con el que se pueda interactuar. En ese momento basta una simple pulsación del ratón para realizar la acción correspondiente. Si coges un objeto, el icono del ratón toma la forma de dicho objeto, pero la manera de actuar se mantiene.

Todos los objetos del juego están "renderizados", y si sitúas uno sobre el icono de la parte inferior derecha, aparece en el centro de la pantalla una ventana con dicho objeto. Si pulsas a los lados de la ventana puedes girarlo sobre la vertical; de esta manera tienes la oportunidad de examinarlo detenidamente.

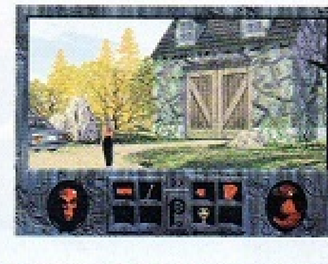
Como único punto negativo, entre comillas, es que para realizar cualquier acción aparecen demasiadas pantallas intermedias, lo que enriquece el juego en el aspecto visual pero hace el tempo algo lento. La historia no es de acción sino de miedo, de modo que tampoco es importante.

La primera conclusión que se puede sacar de este programa es que, sin duda, se trata de la mejor historia de terror que se ha escrito para ordenador (con el permiso del sobrevalorado juego *Alone In The Dark*), y que, lejos de quedarse en el guión, han sabido sacar adelante el producto con todo lujo de detalles, y de personal, como demuestra la lista de los créditos. A este respecto, sin embargo, hay que decir que Roberta Williams como directora del proyecto ya era una más que suficiente garantía.

Esperemos que sea tan sólo el primero de una nueva serie de juegos. Porque mientras Sierra siga en esta línea (todos esperamos que sea así), el éxito lo tiene totalmente asegurado.

Una cosa más, antes de que se me olvide. Si realmente quieres disfrutar este programa, para empezar a jugar espera a que llegue la oscuridad y se haga noche cerrada, apaga las luces y ponte los cascos para que nada del mundo exterior te pueda distraer. Sierra hará el resto.

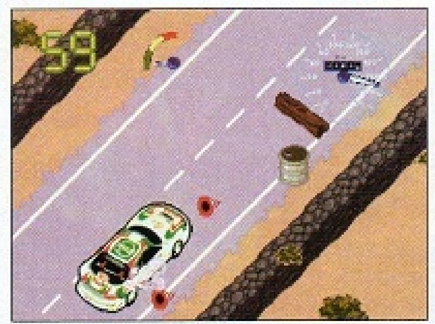




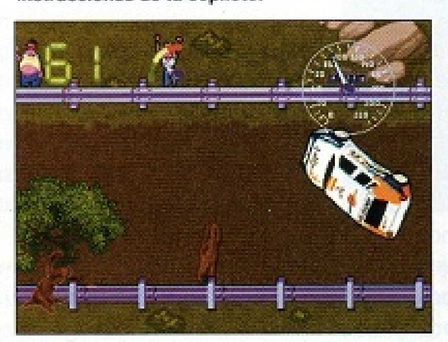




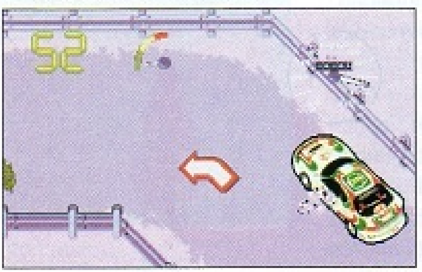
TODA LA EMOCION DEL MUNDIAL DE RALLYS EN TU PC



Evita los obstáculos con la ayuda de las instrucciones de tu copiloto.

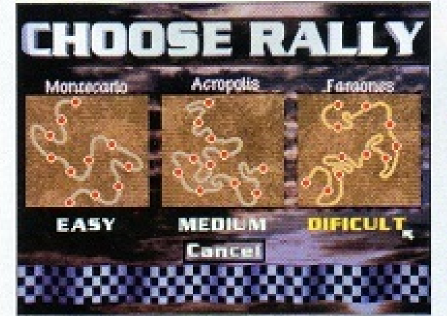


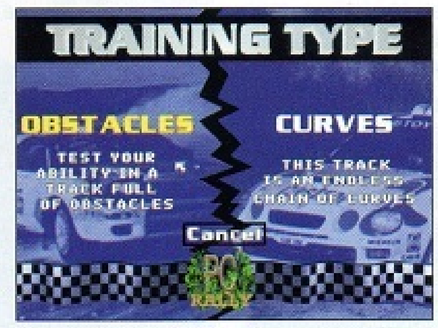
Gráficos y animaciones digitalizadas con sonido y música simultáneos.

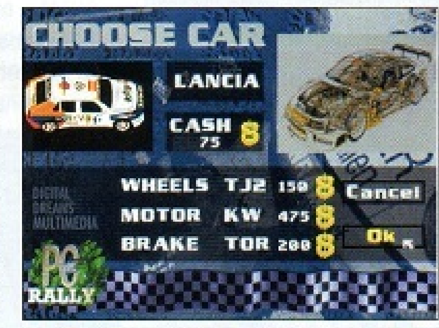


30 Tramos diferentes de nieve, tierra y asfalto para poner a prueba tus reflejos.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 2495 PTAS

CON LA GARANTÍA DE



Solicita PC RALLY enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ PC RALLY por 2495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos........................ Domicilio........................ Población........................

Provincia........................ C.P .... Fecha de nacimiento........................ Profesión........................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso   Teléfono ....

☐ Giro Postal nº........................ de fecha........................

Tarjeta de crédito   VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐   Firma ,

TOWER COMMUNICATIONS

Fecha de caducidad de la tarjeta........................ Nombre del titular, si es distinto........................

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.



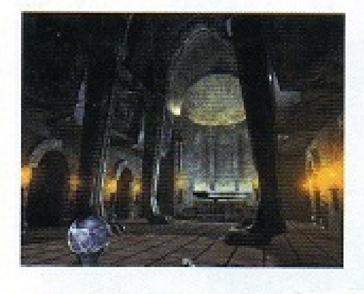
Mechwarrior 2

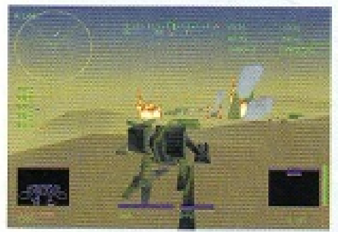


Mides 12 metros. Tu piel es de duro metal. Tus brazos son un completo arsenal de lucha. Pones en movimiento 80 toneladas de potencia de combate. Ha llegado el gran momento.

En este universo del siglo 31 denominado "BattleTech", el sistema solar está regido por unos clanes. Cada uno domina un planeta o un grupo de planetas. A la cabeza de sus ejércitos, en guerra continua, están los "BattleMechs" (*mechs* para los amigos), prodigios de la robótica de forma androide.

Activision te reta de nuevo: escóndete en una coraza de metal para defender el honor (y los territorios) de tu clan.





Al comienzo del juego puedes unirte a uno de los dos clanes (lobos o halcones de jade), o bien realizar una serie de misiones. En éstas eliges el escenario y los personajes (*mechs*). Además de ser un buen entrenamiento, sirven para conocer las capacidades de cada robot.

Si eliges una de los dos grupos, tras un confortable viaje llegarás al cuartel general del mismo, protegido por dos flamantes *mechs*. Cuando estés en el cuartel general, tienes distintas posibilidades.

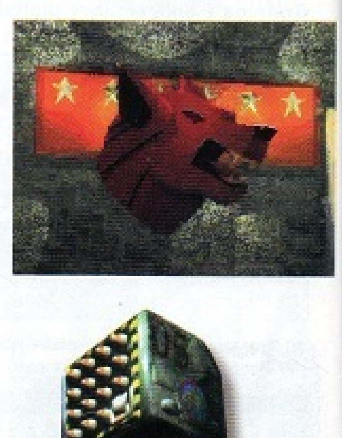
Lo primero que debes hacer es conocer tu clan. Tienes a tu disposición toda la información que necesites (historia del clan, tipos de *mechs* disponibles, características de los mismos, etc.) en la magnífica holoteca que poseen estos monstruos futuristas.

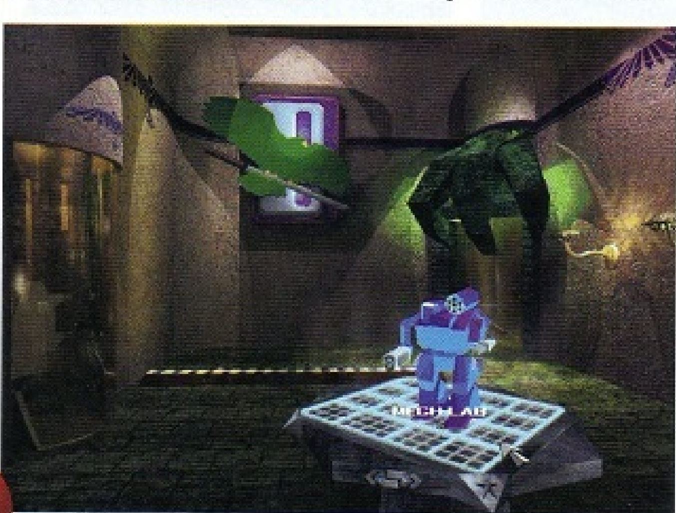
Antes de lanzarte al campo de batalla, tienes que familiarizarte con los controles y las diferentes posibilidades de tu equipo. Tu clan te proporciona un lugar de entrenamiento en el puedes prepararte para las distintas fases de la batalla (manejo de la computadora de navegación, uso del armamento, búsqueda del objetivo e incluso una lucha con un *mechwarrior* veterano para probar tu habilidad).

Cuando estés preparado, te asignarán una serie de misiones, con objetivos perfectamente definidos, que pueden variar desde una destrucción masiva hasta la escolta de un tren de mercancías.

Una vez conozcas los objetivos de la misión, selecciona tu fuerza de ataque. Puedes elegir el tipo de *mech* de entre el gran abanico de los mismos y armarlo a tu gusto (teniendo en cuenta los límites de tonelaje de cada misión).

Luego llegas al alma del juego: el campo de batalla. Tienes que utilizar todo lo aprendido, tanto en los entrenamientos como en los libros de estrategia. Las primeras misiones son una serie de enfrentamientos con otros *mechs*. Según avances en tu carrera, te subirán de grado.











Puedes acabar liderando un grupo de asalto, formado por hasta tres *mechs*. En estas ocasiones, aparte de salvar la propia piel, debes dar las órdenes pertinentes para limitar el número de bajas.

El prodigio de la técnica que manejas tiene muchas funciones (en sentido estricto, ampliaciones), orientadas a la mejora del rendimiento en la batalla. Son de tres tipos:

De visión (formato, amplificación de la luz o *zoom*).

De navegación (piloto automático, visión de satélite y cámara externa).

Y de armamento (localización de objetivos y apuntado automático).



El manejo del *mech* te parecerá un poco complicado al principio, debido a la gran cantidad de funciones. Esto no dura mucho: apenas utilizarás más que las teclas de movimiento. Además, lo puedes evitar con uno de los múltiples dispositivos de manejo que permite el juego, desde un *joystick* o ratón, hasta pedales o incluso un casco de realidad virtual. El resto de teclas son de uso momentáneo: sólo activan las funciones del juego de carreras HUD (Head Unit Display).

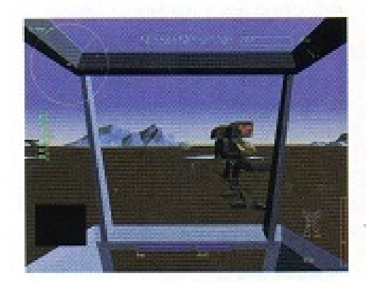
El aspecto técnico del juego es estupendo. La resolución de la pantalla varía desde 320x200 hasta 1024x768, pasando por una lograda definición de 640x480, en la que puedes jugar sin problemas con un 486 a 100 MHz. La resolución de 1024x768 relentiza mucho el juego y la respuesta a los comandos.

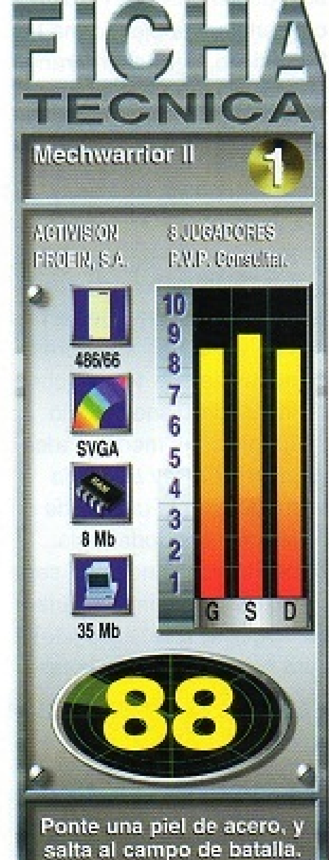
El sonido merece la pena ser destacado. No sólo por la estupenda música de fondo proveniente del CD, sino también por la gran cantidad de sonidos que escucharás desde la cabina: las propias pisadas del tu *mech*, las comunicaciones y la información hablada del ordenador, etcétera. Además, todo está perfectamente integrado.



Esta conversión mejora mucho la primera parte. Arcade, futurismo y estrategia mezclados en el mundo "BattleTech". Si ya lo conoces, es el momento de introducirte en la cabina y sentir el combate en todo su esplendor desde tu más cómodo sillón.

A. VEGAS







ALTERNATIVAS



BATTLEDROME
Sierra•Coktel Educative
Un título de robots para jugar por red contra los amigos.



RISE OF THE ROBOTS
Mirage•Erbe
Más robots, pero en esta ocasión en un juego de lucha.



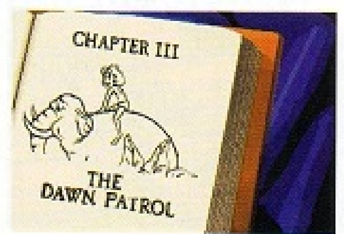
EARTHSIEGE
Sierra•Coktel Educative
El antecesor de Battledrome en el tiempo.



Jungle Book

Tras su paso por las pantallas de los cines y la televisión, Mowgli llega ahora a los ordenadores para culminar su lucha mortal contra el pérfido Khan.





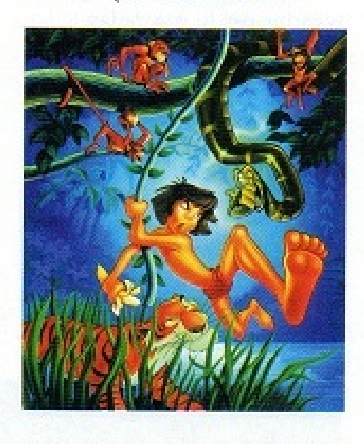


Como ya habrás podido suponer por el título del juego, te encuentras ante una nueva conversión de una película de Walt Disney. Esta vez en formato de videojuego, en la línea de productos como *Aladdin* o *El Rey León*. Como ocurrió con dichos títulos, se lanzó en primer lugar en el mundo de las videoconsolas y sólo posteriormente ha sido convertido a la plataforma PC. Es curioso, pero el programa al que nos referimos en este artículo fue uno de los primeros en aparecer en el mercado americano y europeo,y... ¡ha tardado casi un año en llegar a nuestro país!

La estructura general del juego es la misma que ya has podido ver en las anteriores conversiones de *Virgin* sobre películas de Disney, como pueden ser los mencionados *Aladdin* y *El Rey León*. Te encuentras ante un arcade de plataformas en toda regla. Debes ir recogiendo una serie de gemas (de número variable según el nivel escogido) para poder completar la fase, y además recolectar todo tipo de frutas que te darán puntos y armas. Pero no todo es tan fácil como parece; los secuaces del malvado Khan están repartidos por toda la jungla y harán lo posible por evitar que logres tu objetivo.



La implementación técnica del argumento anteriormente mencionado ha sido llevada a cabo con suficiente brillantez, sin alcanzar la calidad de *Aladdin* (su realización es anterior a éste). El *scroll* lateral y superior es suave y permite un sencillo manejo de los saltos y demás acrobacias trepidantes que debes realizar con tu personaje. Los gráficos son muy efectistas, con una enorme riqueza de colorido y un considerable parecido con los dibujos de la película homónima. El movimiento, parte fundamental en este tipo de juegos de habilidad, está muy bien conseguido, con un manejo de los *sprites* suave y cómodo, pese a que su tamaño es en algunos casos bastante grande.



El sonido es quizás uno de los puntos más flojos de este programa. Las melodías están bien conseguidas, pero se hacen monótonas tras unos minutos de juego. Los efectos especiales son discretos: cumplen su cometido sin problemas pero también sin especial brillantez. En conjunto se trata de un juego completo, con un acabado muy bueno, pero que no aporta nada nuevo al mundo del software lúdico. Encandilará a los amantes de los arcades de plataformas, pese a la dificultad, a mi modo de ver desmedida en algún momento.

A. J. Novillo

ALTERNATIVAS



ASTÉRIX
Infogrames•Erbe
Otro juego para niños con grandes gráficos.



JAZZ JACKRABBIT
Epic•Friendware
Un gran ejemplo para el resto de juegos de plataformas.

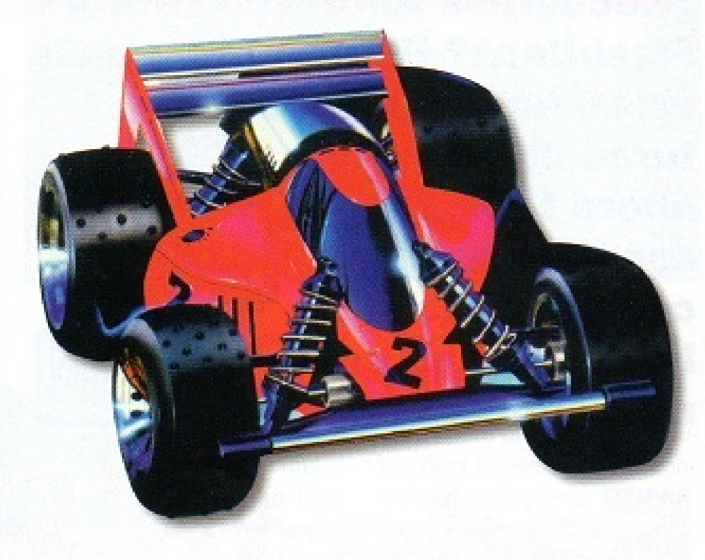


Micromachines 2

En los coches de carreras no todo es velocidad, cilindrada o máxima aceleración. También hay un lugar para la diversión.







Siguiendo la estela de la primera parte, CodeMasters te propone las carreras de cochecitos como manera de pasar el rato. Lo único que le han añadido es la posibilidad de crear tus propios circuitos.

El juego en sí persigue la diversión sin más complicaciones. Sus carreras se han simplificado al máximo; los coches tienen que girar, frenar y acelerar. Vistas las tendencias actuales (tienes que ser ingeniero para fabricarte el coche, y luego tener encima carné de conducir), se agradece esta simplicidad.





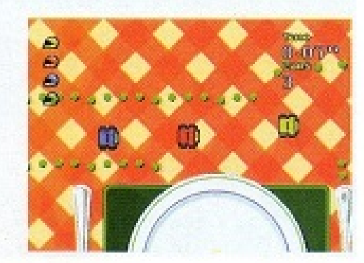
Dado que el fundamento del juego son esas miniaturas de coches llamadas *micromachines*, los escenarios para las carreras son de lo más curioso. Puedes correr en la mesa de la comida, con los platos como obstáculos y los cuchillos como peligrosos trampolines. Por supuesto, cualquier cosa que conozcas tendrá un tamaño descomunal comparado con tus cochecitos.

Los bólidos sobre los que vas a competir tienen muchas formas distintas. Puedes ponerte al volante de un magnífico fórmula 1 con la misma facilidad que coger un potente camión de tonelaje muy elevado.

Lo dicho hasta ahora no aporta demasiadas novedades al predecesor. La principal variación se encuentra en el *kit* de construcción de circuitos. Con éste puedes construirnos los circuitos que quieras y otorgarles tanta dificultad como te sientas capaz de afrontar. Una de las opciones más curiosas es la de intercambiar estos circuitos con las amistades, para ver cuál es el más divertido.

Al ser un juego en el que el principal objetivo es la adicción, la posibilidad de jugar contra otras personas es indispensable: puede haber hasta cuatro participantes en cada carrera. Aparte de esto, el programa te brinda la posibilidad de competir hasta con ¡dieciséis! concursantes; el propio juego es el que decide el orden de participación.

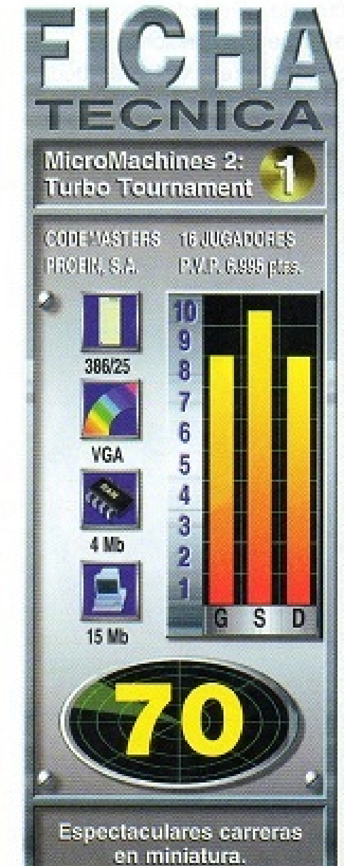




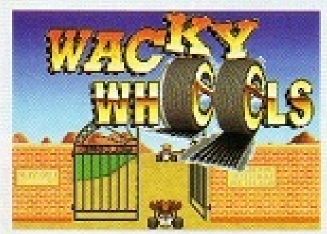
El mayor problema que le encuentro a **Micromachines 2** es que en ciertos ordenadores no responde bien. En ellos, el sonido no es que sea malo o bueno: si lo activas, la velocidad es desesperante.

Eso sí, si tienes un ordenador que sea capaz de afrontarlo, se trata de juego divertido y fuera de lo común.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



WACKY WHEELS
Beavis Soft•Friendware
Carreras de animales al estilo del juego *Super Mario Kart.*



MICROMACHINES
Codemasters•Proein, S.A.
La primera entrega de este título para PC.

¿Recuerdas *Another World* y *FlashBack*? Pues una vez más están aquí las aventuras de Conrad; ahora tienes que escapar de una cárcel espacial en la que te han encerrado los Morphs.







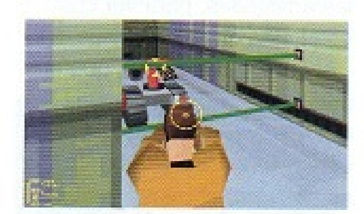


Fade to black

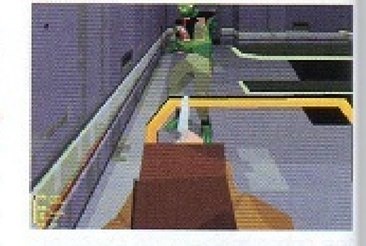
Todos los menúes están realizados en tres dimensiones mediante polígonos; esto te dará una idea de lo que te espera durante el juego.

Los textos ¡han sido traducidos! (resulta increíble que algo que debería ser normal se convierta en algo a destacar debido a que casi nadie lo cumple). De todos modos, aunque la intención sea buena, el resultado se queda algo pobre; hay muchas frases que no han sido traducidas y, peor todavía, algunas faltas de ortografía que duelen sólo de verlas.

La instalación en disco requiere un mínimo de 16 megas de espacio libre; si optas por la instalación completa la cifra se dispara a 67 megas; aún así, hay que tener el CD en la unidad para poder jugar... Se supone que te compras los CD-ROMs para que tu disco duro no reviente literalmente, y las compañías productoras de software (salvo honrosas excepciones como LucasArts) no parecen querer entenderlo.



Tras este comentario personal, pasamos a lo que es el programa propiamente dicho. La primera impresión es, valga la redundancia, impresionante. La sensación que produce el desplazamiento del protagonista es inefable. Como sucede en las anteriores entregas, el movimiento es, probablemente, el mejor que se haya visto hasta ahora.

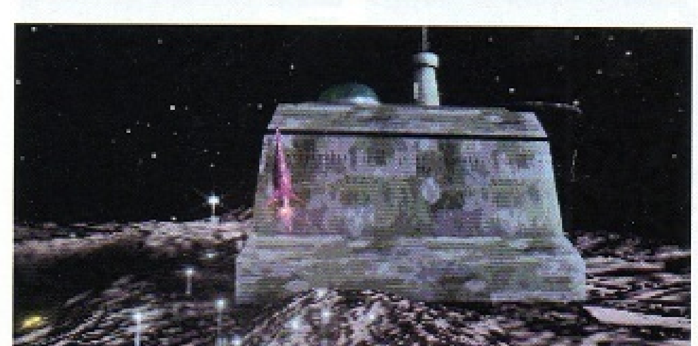


Todo el desarrollo se produce en un entorno tridimensional francamente logrado.

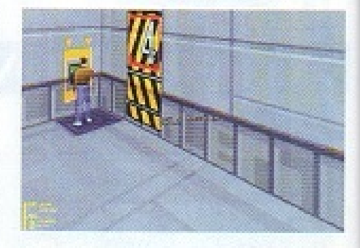
El sistema de habitaciones es como el de *Wolfenstein*. Hay nuevas texturas en el suelo y han inclinado la cámara hacia abajo: el techo no se ve. El resultado es tan bueno que es difícil percibir la relación que hay entre ambos. La sencillez del sistema proporciona una velocidad impensable en un entorno 3D real.



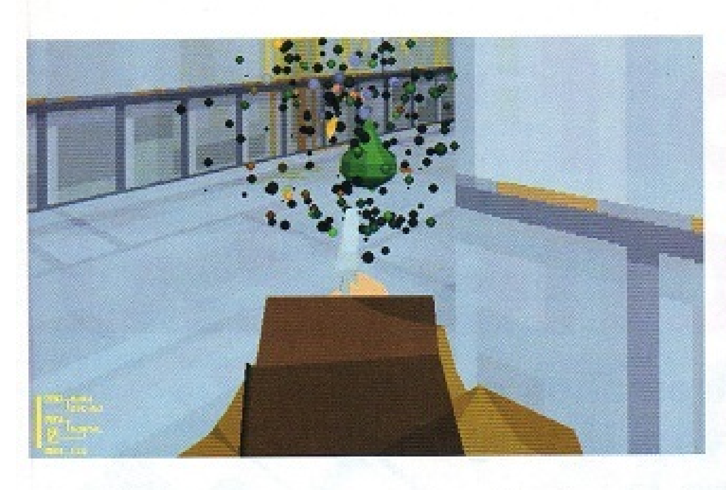


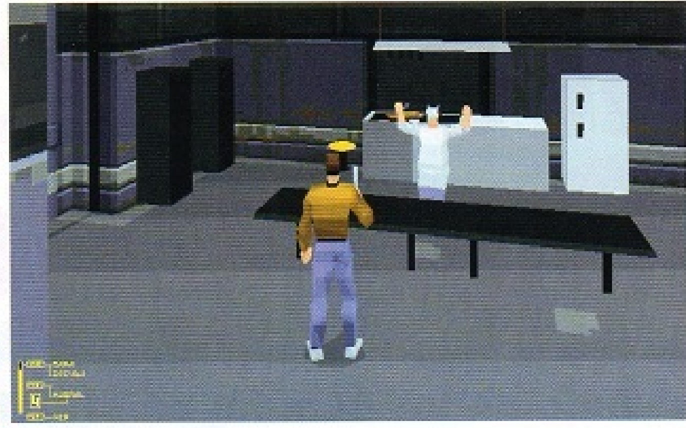












Sobre ese entorno pseudotridimensional han situado objetos y personajes compuestos por polígonos. A todo eso le han añadido una cámara inteligente (siempre encuentra el ángulo más adecuado a cada momento) situada la mayor parte de las veces detrás del protagonista. La sensación que sientes al jugar al **Fade to Black** no tiene nada que ver ningún programa que se haya hecho hasta ahora. No así el estilo, que recuerda bastante al del *Bioforge*, de la casa Origin.

Se puede cambiar la resolución en cualquier momento sólo con pulsar una tecla. Las resoluciones que permite son, en VGA, 320x200 y 320x240 y en SVGA 640x400 (para esta última, activa el modo de vídeo de 640x480: jugarás en auténtico cinemascope.

Si tienes un ordenador 486, ni te molestes en poner el modo SVGA: la lentitud de movimientos será insufrible. Se necesita un Pentium con una tarjeta de vídeo rápida para que el juego sea realmente divertido en SVGA.

Los efectos de sonido son bastante buenos. Las digitalizaciones de los disparos y el sonido (cuando recargas la pistola, por ejemplo) están muy logrados. La música, aunque no destaca especialmente, es correcta.

La jugabilidad es el otro magnífico aspecto de **Fade to Black**. Con eso creo que está todo dicho, porque al fin y al cabo es en lo que se debe diferenciar un gran juego, como el que nos ocupa, del resto.

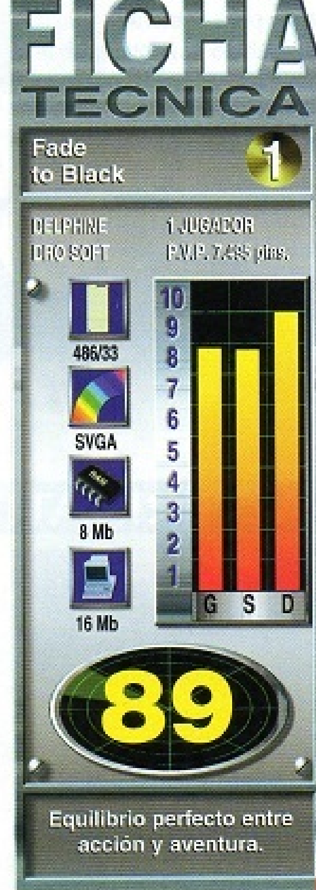
Si lo que buscas es acción, la tendrás, y si lo que buscas es una aventura llena de *puzzles*, también. Este juego combina perfectamente, como ya sucediera con las anteriores partes, ambos géneros, sin abusar de ninguno. Simplemente sitúa en cada momento lo que más conviene, bien una pequeña masacre, o bien algo para mantenerte la cabeza ocupada durante un rato.

Lo cierto es que asusta un poco al principio, debido a la gran cantidad de teclas que tiene; pero bastan unos minutos para hacerse con los controles del programa. La variedad de acciones permitidas es enorme, y el movimiento asociado a cada una de ellas es simplemente perfecto.

En definitiva, se trata de uno de los mejores juegos que han salido al mercado en los últimos meses. Tiene, por supuesto, sus pequeños defectos, pero en modo alguno afectan al entretenimiento, que, al fin y al cabo, es lo realmente importante.

L. F. FERNÁNDEZ





ALTERNATIVAS



FLASHBACK

Delphine•Dro Soft

La anterior aventura protagonizada por Conrad.



ULTIMATE DOOM

Id Software•Dro Soft

Para acabar con más hordas de *aliens* de todo tipo.



ALONE IN THE DARK 3

Infogrames•Erbe

Una aventura de parecido estilo, pero distinto argumento.

Werewolf vs Comanche 2.0

El juego que revolucionó hace tres años el mundo de los simuladores vuelve a la carga en esta nueva versión, ahora con la posibilidad de elegir entre dos helicópteros distintos y jugar en red.





Salvo la *intro* inicial y las pantallas de fondo, los sistemas de menúes no ha cambiado. El juego apenas ha sufrido modificaciones; y las que hay más bien han sido para peor.

Visualmente, el programa es feo. El sistema de 3D es muy lento; para acelerarlo han compuesto la pantalla de la mitad de *pixels* de ancho y vuelcan pintándolos del doble de tamaño.

Así, el terreno pierde calidad, pero no es nada comparado con lo que pierden los *sprites*. Esto hace tres años se podía permitir, porque aún así destacaba sobre lo que había. Hoy en día no cuela. Además, los terrenos originales no estaban tan recargados y el resultado no era tan feo.

El único aspecto que se puede destacar son las animaciones "renderizadas" que aparecen cuando terminas una misión, pero para ver películas me voy al cine.

Lo de meter un nuevo helicóptero es la excusa que se han buscado para seguir vendiéndonos el mismo producto. Lo único original de este juego es la caja. Bueno, miento, también pueden jugar en red hasta ocho jugadores, pero a la "trepidante" velocidad a la que se desarrolla la acción, no es una opción muy interesante.



El aspecto sonoro no alcanza el nivel del resto del juego: con eso está todo dicho.

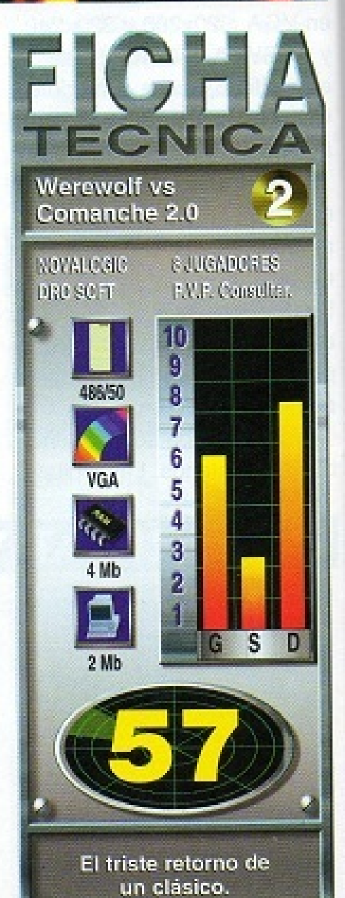
La pregunta que se me viene a la cabeza después de analizar el juego es: ¿Qué han hecho los señores de NovaLogic en estos tres años? La respuesta no es mejorar su sistema de Voxel Space.

Aún así, el juego es entretenido y se deja jugar.

L. F. FERNÁNDEZ



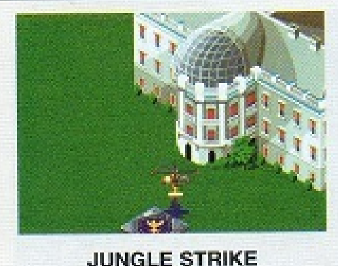




ALTERNATIVAS



COMANCHE 1.0
Novalogic•Erbe
Primera versión del juego que ahora comentamos.



JUNGLE STRIKE
Gremlin•Erbe
Más arcade que simulación, este juego también es de helicópteros.

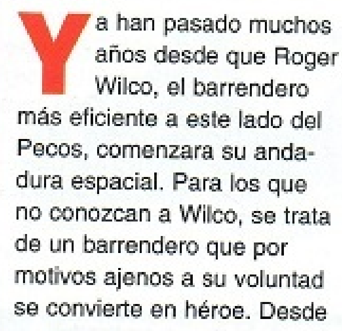
SQ 6: Roger Wilco in The Spinal Frontier

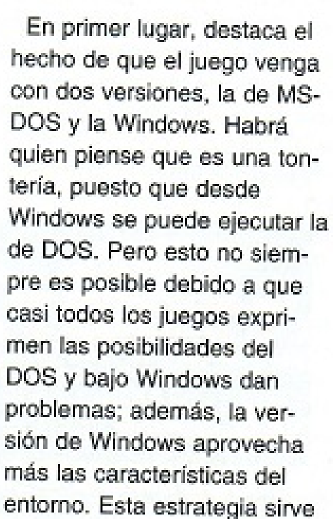






El barrendero más famoso de la galaxia aterriza por sexta vez en la constelación PC para ofrecernos su última y más fascinante aventura en tres diferentes formatos.



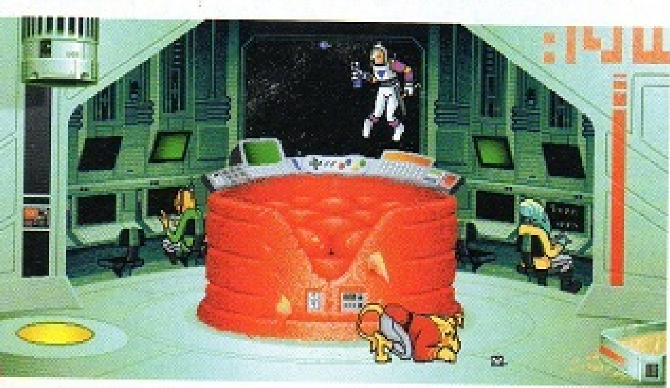


Ya han pasado muchos años desde que Roger Wilco, el barrendero más eficiente a este lado del Pecos, comenzara su andadura espacial. Para los que no conozcan a Wilco, se trata de un barrendero que por motivos ajenos a su voluntad se convierte en héroe. Desde el principio, fue por méritos propios una de las colecciones indispensables en la "juegoteca" de cualquier aficionado a las videoaventuras.

Claro que ser la continuación de una serie de éxito, en sí no significa nada; por tanto, olvidemos el pasado y centrémonos en las novedades.

En primer lugar, destaca el hecho de que el juego venga con dos versiones, la de MS-DOS y la Windows. Habrá quien piense que es una tontería, puesto que desde Windows se puede ejecutar la de DOS. Pero esto no siempre es posible debido a que casi todos los juegos exprimen las posibilidades del DOS y bajo Windows dan problemas; además, la versión de Windows aprovecha más las características del entorno. Esta estrategia sirve para avisarte de que, pese a quien pese, Windows es el siguiente escalón de los juegos; ellos simplemente te ayudan un poco a subirlo.

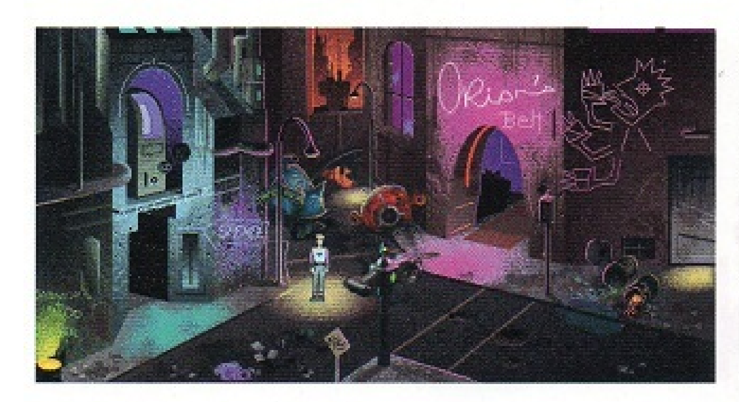
La aventura comienza en el planeta Polisorbato 60. A lo largo del juego tendrás que recorrer diversos "parajes"; el más curioso de ellos es el interior del cuerpo humano. Por supuesto, tus viajes serán amenizados por ese inconfundible sentido del humor que siempre ha caracterizado al simpático Roger Wilco.

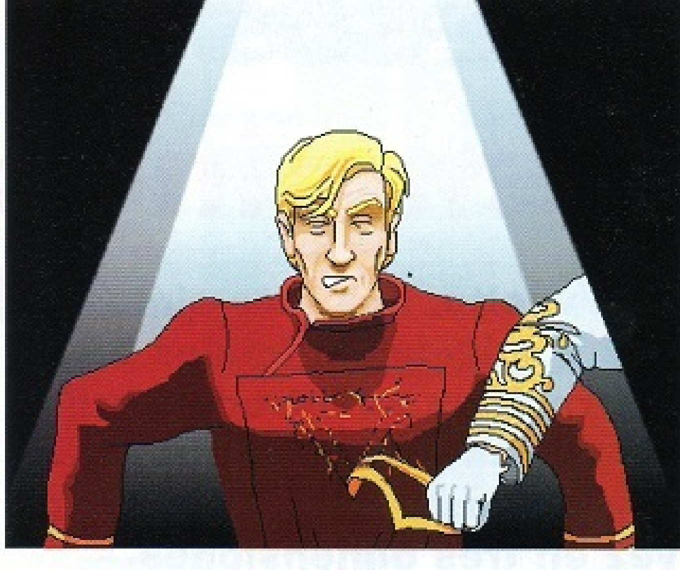




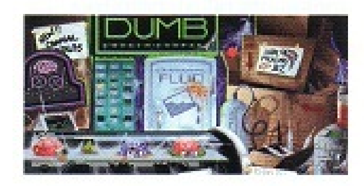








El aspecto gráfico, como siempre que hablamos de algún producto de Sierra, se encuentra a gran nivel, con unos decorados muy bien dibujados y una ambientación impresionante. En cada pantalla hay elementos animados que ayudan a romper la "monotonía" del dibujo estático y consiguen que no te



sientas solo en la pantalla, cogiendo y soltando objetos.

Las animaciones de los personajes son muy buenas, no sólo en las acciones normales, como desplazarse por la pantalla (otros juegos en SVGA andan escasos de animaciones intermedias para ahorrar memoria, lo que les quita realismo), sino en todo tipo de acciones especiales.

Esto ocurre, por ejemplo, al "salir a la superficie", o cuando te teletransportas en una especie de aspiradora gigante (primero absorbe tu ropa y luego te lleva a ti; en el caso de los malos, primero se lleva la cabeza y luego el cuerpo).

El sonido está acorde con el resto del juego pero no destaca especialmente, cosa perdonable tratándose de un juego de este tipo. Los diálogos están completamente digitalizados, lo que es un punto a su favor, pero los efectos sonoros no son nada del otro mundo.

La música es uno de los puntos más débiles, al menos para Sound Blaster (que es la tarjeta que tiene el ochenta por ciento de los usuarios); la versión de Midi General no hemos podido probarla.



En cuanto al interfaz de usuario, hay que reconocer que va mejorando con cada nuevo episodio (basta recordar que en los primeros había que teclear las acciones que querías realizar), en un intento de adaptarse a los tiempos. Los productos de Sierra nunca han destacado por tener un interfaz demasiado cómodo, pero en esta ocasión han conseguido uno bastante intuitivo. De todos modos, aún se encuentra a años luz del que ofrecen todas las videoaventuras de LucasArts.

Como todo jugador de la saga *Space Quest* debe saber, conviene grabar la partida cada poco tiempo, ya que siguen con la costumbre (desde mi punto de vista mala) de que determinadas acciones maten al protagonista. Supongo que lo hacen para evitar que la gente resuelva los *puzzles* probando todo con todo; por tanto, no sólo se trata de seguir los pasos correctos, sino también de no



seguir los incorrectos.

La aventura está plagada de detalles. Por ejemplo, te encontrarás a E.T. sentado en la licorería junto, o tu protagonista se pondrá a silbar el tema principal del juego si estás un rato sin hacer nada.

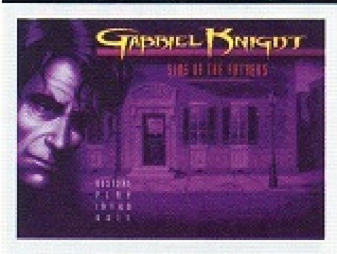
También hay cosas negativas, como la parte arcade (incluyen una en los episodios de la saga), que está muy mal hecha y es demasiado difícil.

En definitiva, se trata de un programa sólido y muy cuidado. Pero como continuación de la, a título personal, mejor saga de la factoría Sierra, sabe a poco. Y es que la SVGA no lo es todo. Aun así, enganchará a los aficionados a las buenas videoaventuras.

L. F. FERNÁNDEZ



ALTERNATIVAS



GABRIEL KNIGHT
Sierra•Coktel Educative
Aventura con asesinatos incluidos al mismo precio.



POLICE QUEST IV
Sierra•Coktel Educative
Policías y ladrones en un gran título.



SOS: SELVA VIRGEN
Sierra•Coktel Educative
Para futuros jugadores y próximos aventureros.

Lemmings 3D

Han vuelto. Los más simpáticos y suicidas animales de la informática se introducen de nuevo por todos los resquicios de los ordenadores, esta vez en tres dimensiones.







La llegada de los *lemmings* fue uno de los momentos más importantes de la historia del software lúdico. Eran un soplo de aire fresco en un mundo saturado de programas sin originalidad. Sus peripecias dieron origen a la fiebre *lemming*. Las secuelas se sucedieron repitiendo el mismo esquema de juego pero con niveles más espectaculares, gráficos muy mejorados y un sonido más trabajado. *Psygnosis* los trae de nuevo con su nuevo lanzamiento: **Lemmings 3D**.

Las bases del juego se mantienen. Debes conseguir que tus animalitos lleguen sanos y salvos a su casa superando las dificultades que encuentren en su camino. Verás los habituales *Stoppers*, *lemming* bomba, excavadores, trepadores, etc. Hay una nueva acción: cambio de dirección de noventa grados. Tus protagonistas podrán avanzar en una tercera dimensión.

El concepto de juego tridimensional no es totalmente real. Los *lemmings* se mueven en dos dimensiones: el plano sobre el que se mueven está dentro de una tercera dimensión. Así pues, el movimiento no es tan caótico como si se desarrollara con libertad de movimiento en 3D.

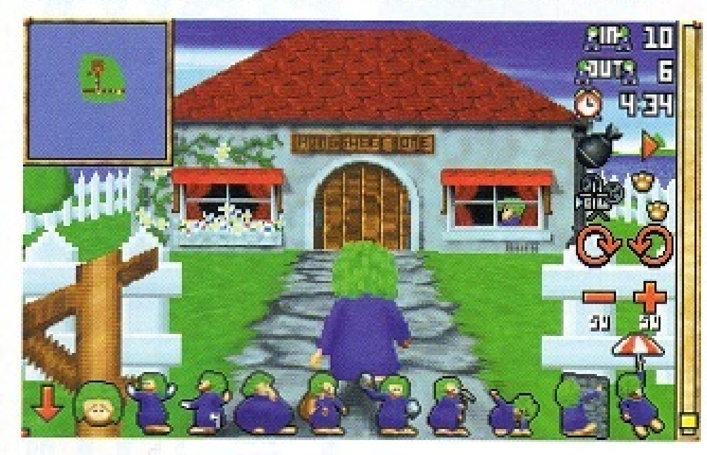
El modo en que ves el desarrollo de la acción ha variado notablemente. Hay cinco cámaras ubicadas en diferentes puntos del escenario, desde las que puedes seguir el comportamiento de los *lemmings*. No son fijas: puedes variar su posición a tu gusto. El aspecto gráfico también es distinto. Los *sprites* y los fondos, realizados con técnicas de modelado tridimensional, son más espectaculares y realistas.

El sonido es uno de sus platos fuertes. Aparte de sus efectos, han introducido 8 diferentes sintonías en CD-Audio, con calidad digital.

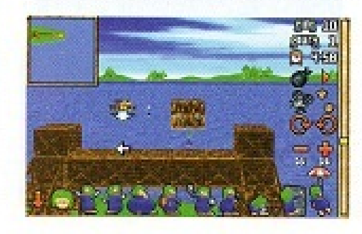
El programa tiene 100 nuevos niveles en los que conduces a los *lemmings* a través de ambientes tan extraños como las pirámides egipcias. La tercera dimensión añade dificultades adicionales al ya de por sí complicado desarrollo de la acción. En las primeras partidas el juego parecerá realmente difícil, pero tras unas prácticas conseguirás dominar la materia.

Desgraciadamente, las casas recurren con excesiva frecuencia a éxitos ya seguros, en lugar de buscar nuevos caminos, como hizo en su momento *Lemmings*. Confiemos en que esto cambie.

A. J. NOVILLO









ALTERNATIVAS



LEMMINGS FOR WINDOWS
Psygnosis•Dro Soft
El entorno Windows no podía faltar.



BALDIES
Gametek•Proein, S.A.
Otros enanos con muy mal genio, pero de Gametek.

A-IV Network$



¿Quieres ser presidente de una gran multinacional? Te equivocas si crees que es algo sencillo; asómate a este juego y cambiarás de opinión.

La historia de este tipo de juegos empezó con el ya clásico *A-Train*. Ahora los usuarios demandan algo más completo; ahora llega **AIV Network$**, una completa simulación de un impresionante *holding* empresarial. El eje principal que tiene es el transporte.

El argumento comienza con el repentino fallecimiento del actual presidente de AIV, Dwight Owen Barnes. Esto alborota enormemente las bolsas mundiales, y el *holding* busca nuevo presidente.

La persona elegida para este puesto eres tú. Para ganarte este puesto tienes que manejar de forma más que perfecta los intereses de la compañía en una ciudad de tu elección.

Este juego se encuadra dentro del tipo de estrategia comercial. El más cercano en tiempo y aspecto es el conocido *Transport Tycoon*, con el que guarda gran semejanza por su tema central: transporte de personas y mercancías a gran escala.

Pero ahí acaban las similitudes. En **A-IV Network$** tienes bajo tu mando toda una ciudad. En ella te dedicas a controlar trenes, autocares y camiones de transporte. Pero apenas es más que una tapadera: la empresa extiende sus tentáculos mucho mas allá. Se ocupa de gran cantidad de cosas: desde aeropuertos y puertos hasta casas de apartamentos, pasando por grandes almacenes o fábricas.

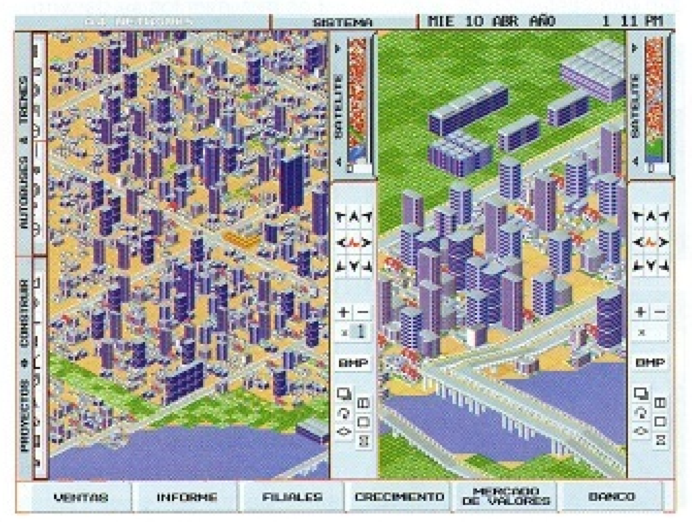
Tienes ciudades con una infraestructura ya preparada, como Londres o París, y otras prácticamente vírgenes, como las Islas Caimán. Tras tomar esta primera decisión, te esperan muchas otras: ya puedes comenzar a moverte por los intrincados caminos de los grandes negocios.

Se suele empezar por las líneas de ferrocarril y carretera, para luego poner las estaciones (separando siempre mercancías y pasajeros). No despilfarres o acabarás sin fondos, debiendo pedir un prestamo.

Una de las mejores novedades es la incorporación del mercado de valores. Aparte de las acciones, puedes edificar o dedicarte a regentar pensiones, moteles u hoteles.

Resumiendo, esta simulación cuenta con una enorme cantidad de posibilidades.

A. VEGAS



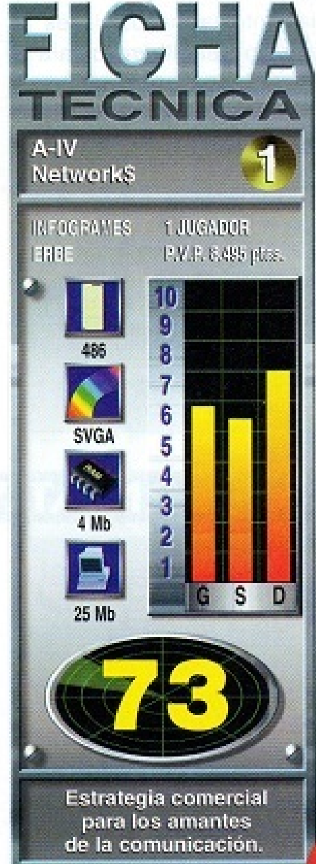
ALTERNATIVAS



ALIEN LEGACY
Sierra•Coktel Educative
Estrategia espacial por parte de Dynamix.



MOTOR CITY
Max Design•Proein, S.A.
Móntate tu propia fábrica automovilística.



Terminal Velocity

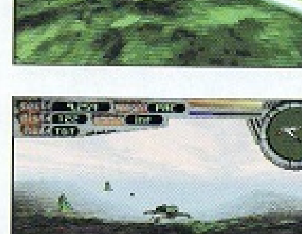
El espacio no es un sitio muy bueno para hacer amigos. No te puedes fiar ni de tu padre, y menos si es un alienígena. Así que duerme con un ojo abierto y el otro controlando el estado de tus reflejos... Debes mantenerlos "a tope".

Corre el año 2704. La Tierra ha sido atacada por los que fueran aliados tuyos. Como miembro de la Federación Espacial de Razas Aliadas, de ninguna manera esperaste nunca esta traición de tus "amigos".

En el juego debes recorrer ocho planetas, un asteroide y una nave enemiga. Durante el recorrido, además de destruir determinados objetivos previamente asignados, tienes que explorar el terreno para conseguir *extras* que mejoren la capacidad de destrucción de tu nave. Una cosa es segura: los escenarios no te parecerán en absoluto monótonos, pues, según el manual, el terreno a recorrer es de 500.000 metros cuadrados.

La extensión de los escenarios no es el único aspecto a resaltar de los gráficos. Para crearlos se han usado texturas fractales con una técnica similar a la Goureaud, que dan una sensación de gran realismo al terreno. Otro efecto interesante es la forma en que se aprecian los objetos según se alejan o acercan. El difuminado y la sensación de mayor o menor distancia está muy logrado. El único "defecto" que se le podría achacar es el cambio que se produce al volar entre nubes.







Los movimientos se desarrollan de forma muy suave y rápida, sin que por ello se provoquen distorsiones en los gráficos del escenario.

El sonido es uno de los aspectos que bajan un poco el nivel global del juego. Sólo dispones de los típicos ruidos, como explosiones o disparos láser. Por otro lado, no oirás más que una melodía durante todo el desarrollo del juego.

Además de la forma habitual (jugador contra ordenador), puedes jugar de tres formas añadidas: en serie, por módem o en red. Si ya has probado alguna de estas formas de juego con otros programas, sabrás lo divertido que puede ser. Como muestra de las posibilidades, puedes jugar en equipos (Artic Team y Canyon Team), burlarte a distancia de los contrarios, etc. La última característica es muy interesante: puedes modificar los ficheros *.wav que componen algunos de los comentarios.

En conjunto, considero que este programa posee todos los ingredientes necesarios para mantenerte durante más de una hora totalmente pegado a la pantalla de tu maltrecho y ardiente ordenador.

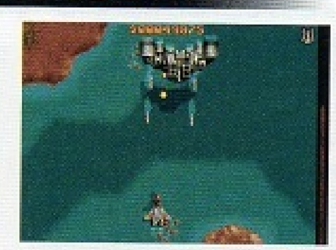
Buen trabajo el de los muchachos de 3D Realms con este **Terminal Velocity**.

F. Resco

ALTERNATIVAS

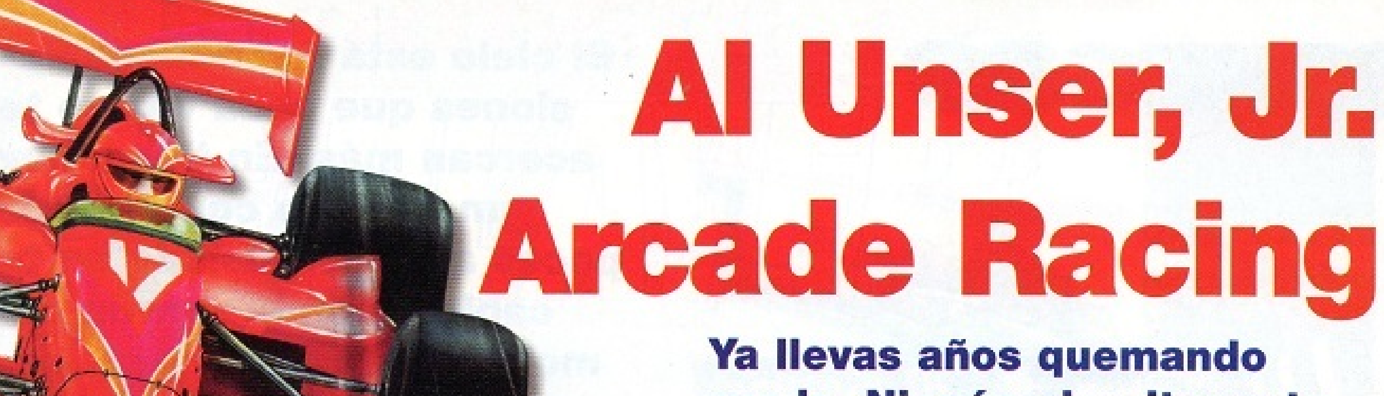


DESCENT
Interplay•Arcadia
El gran maestro de los arcades 3D, de la mano de Interplay.



RAPTOR
Apogee•Friendware
Otro excelente título de Apogee, pero en forma de arcade vertical.





Al Unser, Jr. Arcade Racing

Ya llevas años quemando rueda. Ningún circuito se te resiste. Crees que eres el número uno. Pero todavía no te has enfrentado con las difíciles curvas de este arcade.







Al Unser, Jr. Arcade Racing es uno de los primeros juegos que salen al mercado específicamente diseñado para Windows 95, aprovechando las librerías especiales del sistema orientadas a la programación de juegos.

El aspecto gráfico está muy cuidado, con todos los objetos texturados (pista, coches, vallas, público, edificios, etc.), aunque hay una opción más sencilla para las máquinas menos potentes. Tiene un bonito doble *scroll* horizontal; mientras el coche se mueve a toda velocidad por la pista en la parte inferior de la pantalla, en la superior se desliza el suave fondo de la ciudad.

El sonido no desmerece; aparte de las melodías hay voces digitalizadas en determinados momentos del juego.

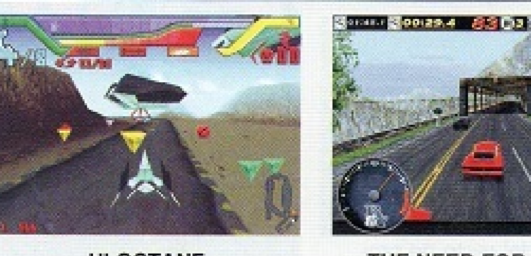
Dada la similitud gráfica con *Indycar Racing*, es extraño que las únicas opciones que ofrecen sean el color del coche y el cambio de marchas.

Te parecerá que conduces un Corvette con asientos de cuero y equipo de CD en lugar de un fórmula 1: todas sus reacciones han sido suavizadas. También debes olvidar la idea de cruzar el coche en una curva, y la de hacer un trompo al abrir gas antes de tiempo en una curva.

Pero lo peor del control es la dirección. Si sabes conducir, serás incapaz de completar una vuelta sin rebotar en las vallas que delimitan el circuito. En curvas de radio amplio es fundamental poder mantener el volante en la misma posición durante unos instantes. Pero no, aquí el volante o lo giras de forma continuada hasta hacer tope o lo devuelves a su posición inicial rectilínea. Para hacer un viraje debes realizar un hábil "gira-suelta-gira-suelta". Si no estás avisado, en una amplia curva, tomada en 6ª a fondo, te saldrás ¡por el interior de la curva!... Si has conducido un coche de verdad no podrás jugar; y si no lo has hecho y aprendes con este programa, mejor cógete el autobús.

W. Lewin

ALTERNATIVAS

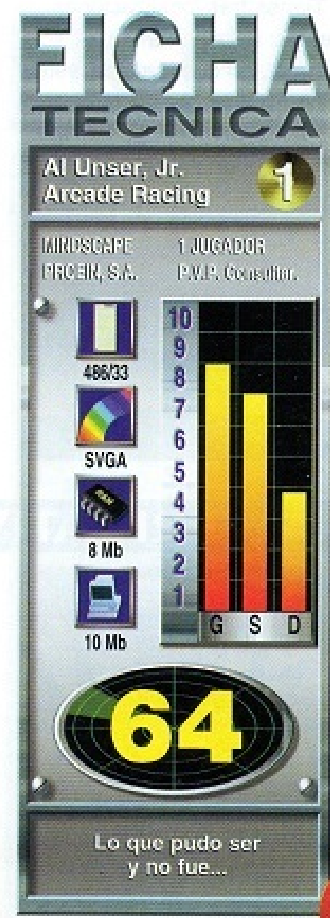


HI OCTANE
Bullfrog•Dro Soft
Carreras futuristas con gráficos Super VGA.



THE NEED FOR SPEED
Electronic Arts•Dro Soft
Uno de los mejores juegos de carreras de la historia.







El cielo está lleno de explosiones que cada vez se te acercan más. En tierra hay un ejército con cara de pocos amigos. Aislado en tu cabina, con el runrún del motor sobre tu cabeza, tienes una misión que cumplir.

Apache Longbow

Si siempre has deseado pilotar uno de esos helicópteros de combate en plena acción, ahora puedes hacerlo con este programa de Digital Integration.

El modelo elegido es el **Apache Longbow**, un helicóptero usado por primera vez en la Operación Tormenta del Desierto, con unos resultados espectaculares.

Tienes tres localizaciones reales: Corea, Yemen y Chipre. En cada uno de estos escenarios tienes una serie de misiones que cumplir, como es habitual en estos juegos. Se diferencian en tipo de acción y tiempo necesario, variando desde ir, golpear y volver, hasta otras más complicadas, con selección de objetivos y sistemas antiaéreos.

Los gráficos del juego se pueden presentar en resoluciones alta y baja. Aquélla es muy impactante a nivel visual, pero necesita un potente equipo para poder jugar con *frames* suficientes. Los paisajes están realizados con sistema vectorial, con colores planos, lo que queda un poco anticuado a estas alturas.

El Apache es un helicóptero guiado por dos personas, el piloto y el artillero, de tal manera que, teniendo dos aparatos conectados (por puerto serie o red), realizas las misiones con un amigo.

Hay otra posibilidad para dos jugadores simultáneos: la formación de líder y ala de apoyo. También puedes retarla a entrar en combate.

Para los que no quieran leer el manual, existe un apartado de comienzo rápido, en el que conviertes este simulador en lo más parecido a un arcade.

vistas exteriores e interiores, puedes ver continuamente el *display* de mando, simplificando así en gran parte el control del Apache.

A. Vegas







FICHA TECNICA

Apache Longbow 1

D. INTEGRATION — PROEIN, S.A.

16 JUGADORES — P.V.P. 7.495 ptas.





La tecnología punta en la cabina de tu helicóptero.

ALTERNATIVAS



WEREWOLF VS COMANCHE 2.0

Novalogic•Dro Soft

Segunda versión del conocido Comanche.



JUNGLE STRIKE

Gremlin•Erbe

Un arcade de helicópteros con nada de simulador.

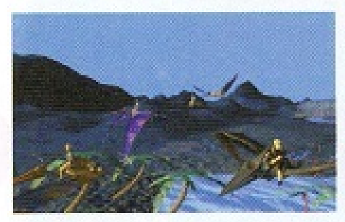
En esta ocasión debes abatir el máximo número de enemigo, esquivando sus disparos sobre un terreno en pleno conflicto bélico. Esto te reporta unos puntos que harán incrementar tu fama de piloto.

El manejo del aparato, fuera de la versión arcade, no varía demasiado del resto de programas de este tipo, con una enorme cantidad de teclas y acciones para tomar. En las

Lost Eden





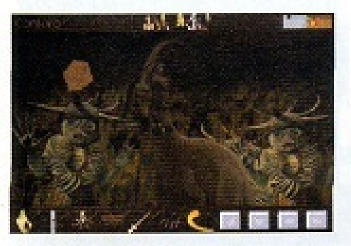




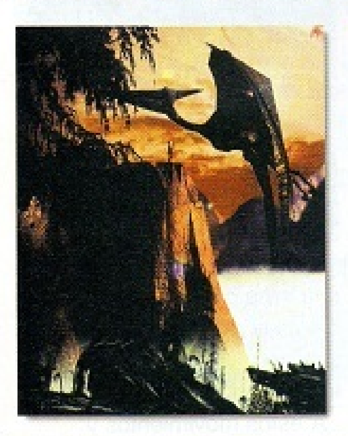
La armonía de la naturaleza se ve interrumpida por la manzana jurásica de la discordia. Eres uno de los primeros pobladores del globo y tu misión es conseguir la paz...

RECOMENDADO









El argumento del juego te sitúa en una época en la que los dinosaurios abundaban sobre la superficie de la tierra, conviviendo en paz y armonía con el hombre. Esta paz se ve amenazada por las tropas de Moorkus Rex, jefe de los Titanosaurios Rex. Quieren conquistar la tierra y extender su reinado de terror y destrucción.

Encarnas el papel del Príncipe Adam de MO, Heredero del trono de Mashaar. Descubres que hace años la convivencia entre hombres y dinosaurios fue más estrecha, hasta el punto de construir ciudades como Mo para defenderse de los Tiranosaurios. Tendrás que reclutar a unos cuantos amigos para que te ayuden a convencer a los humanos y dinosaurios actuales, que no se quieren demasiado bien, para que se alíen y luchen contra las hordas de Moorkus Rex.

La realización técnica es impecable, con unos gráficos (muchos de ellos "renderizados") que brillan con luz propia y magníficas animaciones. Los movimientos son suaves y precisos. El cursor que utiliza el juego es muy curioso; tiene forma de cubo giratorio y cambia de dibujo según la acción que tengas la posibilidad de realizar (flechas, manos, ojos, etc.).

Puedes grabar un máximo de tres partidas a la vez, así como el último viaje realizado. En la instalación copias unos 11 megas al disco duro; el resto se carga desde el CD-ROM durante el juego.

Los temas musicales, que cambian según las circunstancias o la zona donde te encuentres, son muy buenos. Las voces y sonidos de todos los personajes están digitalizados en inglés; gracias a la compañía programadora, los usuarios europeos tenemos la opción de elegir el idioma de los subtítulos. Por supuesto, se encuentra la lengua que hablamos por estas tierras.

La jugabilidad del juego es muy elevada. Sólo decae en la parte en la que debes localizar y convencer a las diferentes razas para que construyan las fortalezas y luchen contra los Tiranosaurios. Perfecta síntesis de estrategia, aventura y rol, satisfará a los más exigentes jugadores. El argumento te transporta al manoseado jurásico desde un punto de vista totalmente opuesto a lo ya conocido.

Con **Lost Eden**, Cryo y Virgin se han apuntado un tanto muy importante a su favor; nos dejan un juego apto para todo tipo de público.

G. ALCOLEA



ALTERNATIVAS



DRAGON LORE
Mindscape•Proein, S.A.
Uno de los mejores juegos de Cryo, en dos CDs.



WOODRUFF
Coktel Vision•Coktel Educative
Una aventura radicalmente diferente del montón.

Pitfall: The mayan adventure



Antes no era más que un hombre solo: inteligente, aventurero y valiente, vivió grandes peligros y salió indemne. Ahora está a punto de morir y sólo su hijo puede salvarlo... De tal palo, tal astilla.



Había una vez un aventurero que viajaba por el mundo en busca de tesoros y leyendas, atravesando océanos y llegando hasta los últimos confines de la tierra conocida. Este gran aventurero se llamaba Pitfall Harry; después de múltiples aventuras sentó la cabeza y tuvo un hijo, Pitfall Harry Jr.

Heredero de la afición por la aventura y lo desconocido de su padre, Pitfall Harry Jr cumplió la mayoría de edad y empezó a vivir sus propias aventuras. Su padre añoraba ese tipo de vida, por lo que se perdió en las junglas de América Central en busca del tesoro secreto de los Mayas.

Lamentablemente, Pitfall Harry fue hecho prisionero por Zaquelua, Señor del Mal, y ahora su hijo tiene que emprender la aventura más arriesgada de su vida para salvar a su padre antes de que sea demasiado tarde.

Esta historia da pie a **Pitfall**, uno de los primeros juegos de plataformas diseñados específicamente para Windows 95. Gracias a su alta calidad, casi con seguridad se convertirá en todo un clásico.

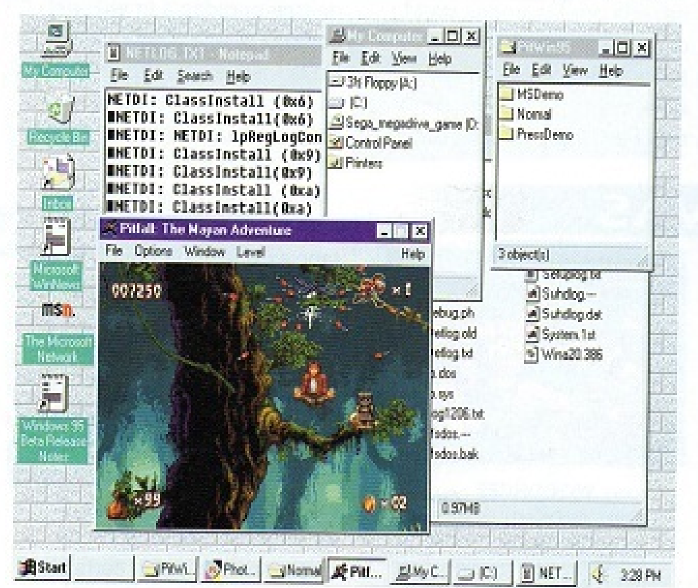
En lo que se refiere al apartado técnico, **Pitfall** alcanza calificaciones muy elevadas.

Los escenarios están muy trabajados y los personajes son bastante grandes. Los movimientos de Pitfall Harry Jr. son muy completos, y recuerdan (en versión mejorada y modernizada) a un clásico de este género: *Flashback*. Tu héroe, además de los movimientos típicos (correr, andar, agacharse y saltar), realiza acciones peculiares, como balancearse colgado de lianas, arrastrarse a ras de suelo, trepar verticalmente, atravesar cuerdas horizontales con un curioso juego de ganchos especiales, saltar utilizando telas de araña a modo de cama elástica, accionar palancas y manivelas, conducir vagonetas sin frenos en una mina o colgarse de unas extrañas plantas elásticas para salir catapultado hacia arriba a toda velocidad...



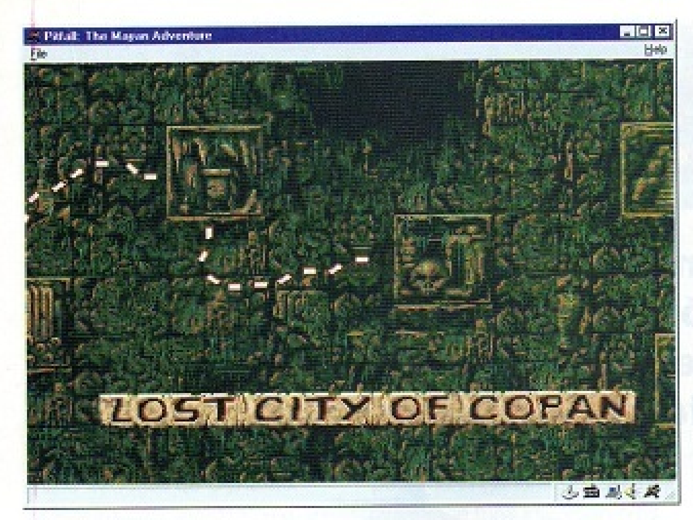






A estos movimientos y acciones hay que añadir dos factores: el grado de detalle de los dibujos es casi perfecto y la velocidad a la que se mueven es muy elevada. Esto contribuye para conseguir una buena jugabilidad en general.

Debido a la buena velocidad de **Pitfall**, el control del personaje es muy directo y preciso; no necesitas un *joystick* (aunque la opción está ahí por si no te gustan las teclas).





El juego se compone de diferentes fases que debes completar (con enemigos finales, como en todos los juegos del género) para poder ir avanzando. En total son trece: La Jungla de Ceiba, Las Cataratas de Xibalba, Las Minas de Tazamul, La Ciudad Perdida de Copan, El Templo de Copan, El Bosque Lluvioso de Lakamul, El Lago Yaxcihilan, Las Ruinas de Palenque, La Tumba de Palenque, La Mina de Balakanche, Las Cataratas de la Isla Jaina, Las Ruinas de Tikal y El Templo de Tikal.



Al completar una determinada fase y salir del juego, ésta se registra automáticamente, de modo que al volver a entrar no tendrás que pasar por todas las etapas. También puedes utilizar cualquier fase acabada. Es una especie de grabador automático de partidas. También tienes la posibilidad de grabar manualmente en cualquier momento.

Uno de los aspectos que hacen a **Pitfall** más atractivo es su grado de dificultad, sencillamente perfecto. Al principio parece difícil, pero a medida que vayas avanzando verás que si lo intentas lo suficiente todo tiene solución. No por esto deja de ser endiabladamente complicado en algunas ocasiones (no te confíes). Esta dificultad, que para algunos puede resultar excesiva, asegura que se tendrá juego para rato; no lo acabarás el primer día y el CD-ROM tardará mucho en coger polvo sobre la repisa de alguna olvidada estantería.

No por ser pionero puede ser acusado **Pitfall** de falta de madurez, ya que tiene los ingredientes necesarios para convertirse en clásico de los de antes: Gráficos al más alto nivel, buena música, dificultad muy equilibrada, adicción "a tope" y fantástica velocidad. Quizás el único "pero" que se le puede poner a **Pitfall** son los requisitos de hardware...

En definitiva, un juego más que recomendable para todos aquellos que ya se hayan pasado ya a Windows 95 y sean aficionados al entrenido género de las plataformas.

W. Lewin





ALTERNATIVAS



JUNGLE BOOK
Virgin•Virgin
Otro juego de plataformas basado en la selva.



AL UNSER´S JR.
Mindscape•Proein, S.A.
Windows 95 también tiene juegos de carreras



JAZZ JAZZRABBIT
Apogee•Friendware
De salto en salto, con el conejo más famoso...

ACTUALIZACIONES

Teniendo en cuenta las peticiones de los lectores, os presentamos esta nueva sección. Discos de datos, CD-ROMs de misiones, actualizaciones de productos... Y todo lo que puedas necesitar para perfeccionar tus juegos preferidos.

Marine Fighters

Ya conoces *U.S Navy Fighters*, uno de los mejores simuladores aéreos de la historia. Electronics Arts pone a la disposición de sus seguidores este CD-ROM de datos.

Esta vez, la acción se desarrolla en las Islas Kuriles del Japón. Desde la cubierta del barco de asalto anfibio U.S.S. Wasp, tendrás que despegar... ¡verticalmente! y adueñarte de las islas, luchando contra las turbulencias de bajo nivel y esquivando las nuevas maniobras enemigas. Puedes elegir entre las treinta y cinco misiones de la campaña.

A la gama de aviones que poseía el original, se añaden tres más de tecnología punta (con despegue vertical; te aconsejo que consultes el manual para realizarlo): AV-8B Night Attack Harrier II, FRS.Mk 2 Sea Harrier y Russian Yak-141. De todas, formas, no te confíes; el enemigo también tiene nuevos vehículos de combate: AC-130E Spectors, lanzadores de misiles móviles F-15J japoneses... Una opción muy curiosa es la de camuflaje; te puedes ocultar detrás de los accidentes del terreno para no ser detectado por los rádares enemigos ni destrozado por sus misiles.

Las diferentes resoluciones de los gráficos originales se mantienen (desde VGA 320X200 hasta SVGA 1024X768); los diseños y las texturas de las Islas han sido creados utilizando fotografías aéreas y de satélite. En general, el motor gráfico ha sido mejorado.

Todas las distintas melodías originales han sido conservadas. En cambio, los efectos especiales se han mejorado notablemente. Es espectacular, por ejemplo, sonido de las toberas en el magnífico despegue vertical.

Si quieres abrir tu *U.S. Navy Fighters* a nuevas experiencias aéreas, no puedes prescindir de este disco de datos.

P. López

RECOMENDADO









Aces of the Deep: Expansion disk

Seguramente, si te hablo de **Aces of the Deep,** reconocerás el magnífico simulador de submarinos de la Segunda Guerra Mundial.

Los señores de Dynamix presentan un disco de expansión que hará las delicias de los amantes de los buenos simuladores. En esta ocasión dispondrás de nuevas misiones, torpedos submarinos y áreas de patrulla.

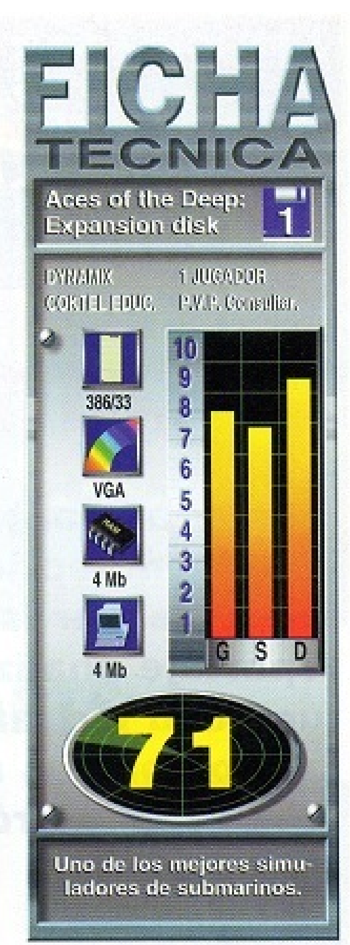
Dentro de los episodios históricos hay seis nuevas misiones en uno de los escenarios más difíciles para cualquier submarino alemán: el Mediterráneo. Aunque no puedes empezar misiones en el Mediterráneo, sí podrás patrullar este mar. Como interesante novedad te ofrecen dos nuevos torpedos: uno de aproximación programable (LUT) y una versión no usada en la guerra (Gnat II, torpedo de enganche por sonido). El avance más interesante es la inclusión de un nuevo submarino: el tipo XXI. Posiblemente fue el primer submarino moderno en su más estricto sentido, es decir, diseñado para estar la mayor parte del tiempo sumergido.

Si lo anterior fuese poco, sólo el manual haría interesante este producto. Está repleto de interesante información sobre los nuevos tipos de submarinos, torpedos, etcétera. Y, por supuesto, posee numerosas fotografías digitalizadas de los modelos originales.

F. Resco





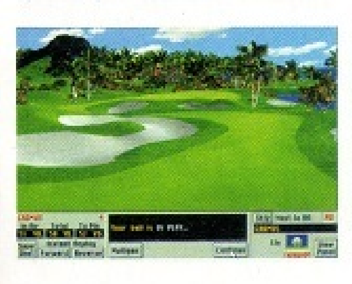


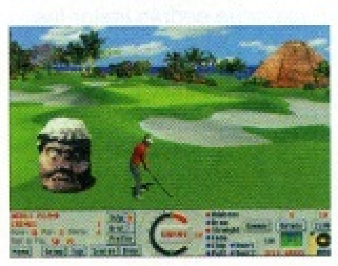
Devil´s Island Fantasy Course

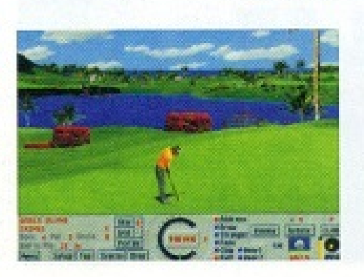
Este es un auténtico paraíso para golfistas empedernidos. Eso, si ya tienen instalado *LINKS*, pues estás ante un campo especial para este juego. Aunque han salido programas con gráficos mejores y más remozados, *Links* se ha convertido en todo un clásico desde el primer momento.

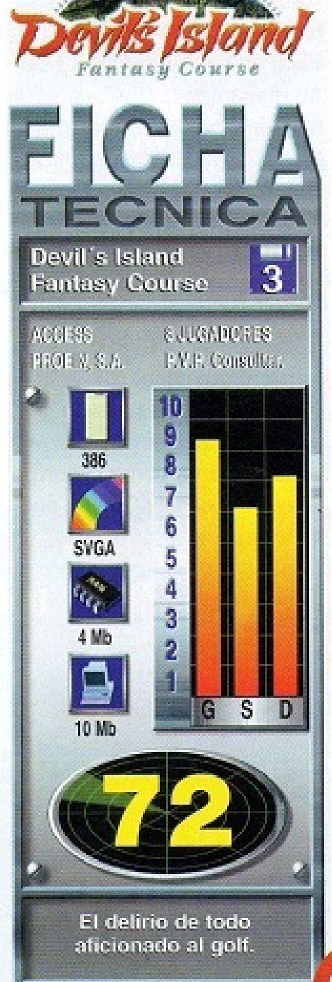
Este hecho no sólo se aprecia en el mismo programa, sino en la cantidad y buena calidad de los campos de que dispone. Buena muestra son estos nuevos 18 hoyos. Los gráficos, digitalizaciones de diversos elementos, están cuidados al máximo. Una prueba de ello es el gran cuidado que se ha tenido en todos los detalles. Es un campo imaginario, de modo que no se puede comparar con uno en la realidad; aún así, no sería de extrañar que si existiese se adaptaría perfectamente al de **Devil's Island**. Como digo, destacan especialmente los detalles, como los templos mayas, o el hoyo en que debes subir la bola por la ladera de un volcán. Como en todo campo para *Links*, los requerimientos del sistema no son altos. En principio sirve un 386, aunque sería recomendable un equipo más potente. Este es uno de los aspectos que también ayudan a su éxito. No necesita gran espacio en el disco duro, ni requiere un equipo muy potente. ¡Y sin perder puntos en calidad!

F. Resco





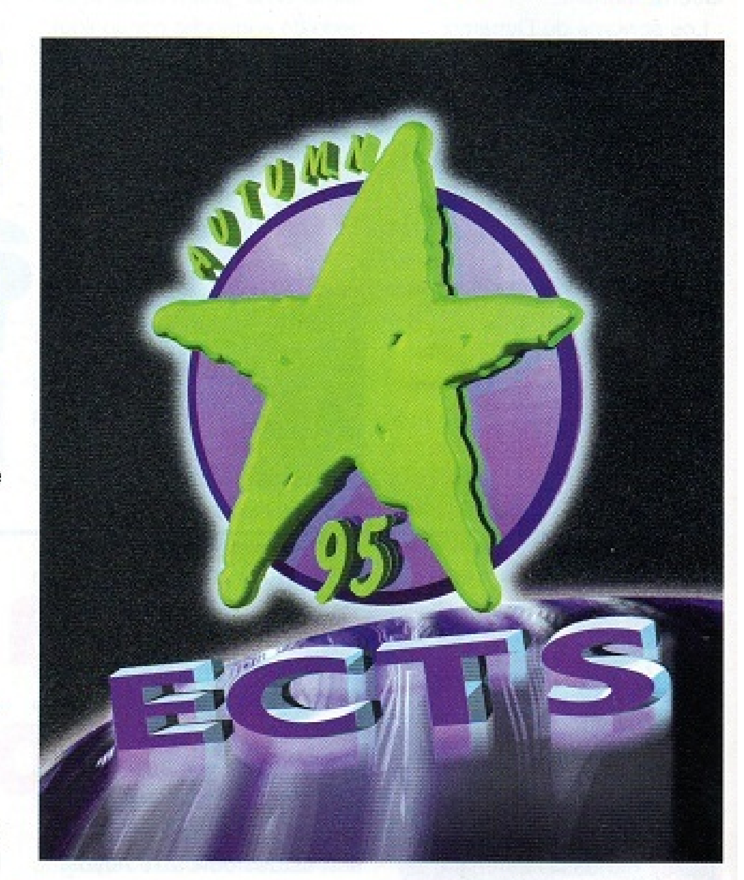






Autumn E.C.T.S.'95 (y 2)

Tras el adelanto que os ofrecimos en Septiembre, nada más finalizar la feria, en este reportaje analizamos en profundidad los lanzamientos de las compañías más importantes para los próximos meses.



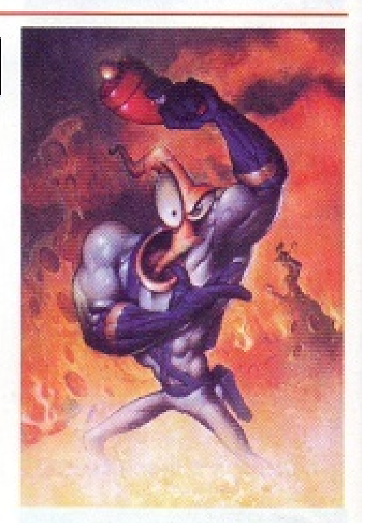
El sueño de todo jugador. Una feria dedicada íntegramente al software lúdico, en la que probar las últimas novedades y versiones beta de productos que están por salir. Lástima que en nuestro país no tengamos la posibilidad de acceder a estos eventos. Como no pudimos evitarlo, nos hemos trasladado a Londres para manteneros informados de lo ocurrido. Lamentamos que no pudiérais estar allí con nosotros para disfrutar a fondo de este ambiente tan especial.

Aunque ya hemos olvidado el olor del Támesis y el bullicio de lugares como Oxford Street o Picadilly Circus, no podemos evitar ofreceros más información acerca de las novedades lúdicas que nos divertirán a todos durante los próximos seis meses (para entonces tendrá lugar una nueva feria, de la cual, por supuesto, os tendremos puntualmente informados).

Esta ha sido una buena feria para los usuarios de ordenadores PC y compatibles, ya que las compañías han dedicado sus más ímprobos esfuerzos a la preparación de productos para esta plataforma. Los motivos esgrimidos son, fundamentalmente, dos: por un lado la práctica desaparición del mercado internacional de las consolas de 16 *bits*; por otro, la parecida arquitectura de las consolas de nueva generación y los cada día más poderosos ordenadores personales.

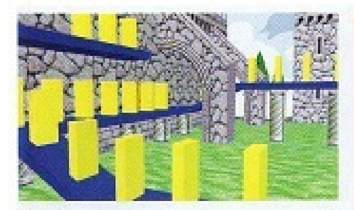


ACTIVISION



La veterana compañía norteamericana presentó, además de *Pitfall* (que comentamos en profundidad en este mismo número), la versión para ordenadores PC del gran éxito de las consolas, *Earthworm Jim*, preparado esta vez para el entorno Windows '95. Si lo tuyo es el espionaje, en el programa *Espionage* podrás imitar los servicios como el CESID, la CIA o el KGB: realizas escuchas ilegales, robas información confidencial, preparas golpes de Estado, y todas las supuestas actividades de esos servicios secretos.





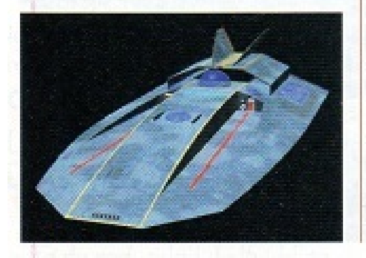
DOMARK

Los aficionados al fútbol, que en España son muchos y están muy bien alimentados, pronto podrán contar con el título *Presidente*, versión castellana, presentada por primera vez en esta feria, del conocido *Championship Manager II*. Se trata del único juego, hasta el momento, de estas características que aparecerá en nuestro país completamente traducido. Si lo tuyo es la simulación, *Big Red Racing* te situará frente al volante de los más extraños vehículos, y *Absolute Zero*, a los mandos de una magnífica nave espacial.

Para gente más tranquila, la compañía Domark presenta el peculiar programa *Death Trap*. Más que otra cosa, este producto es una "curiosidad". Para que te des cuenta de ello, sólo necesito decirte que está basado en las cadenas producidas por las caídas de fichas de dominó.









ELECTRONIC ARTS







Si una compañía no podía faltar a la feria, esa era Electronic Arts. Como diría un "conocido" personaje, las palabras claves eran Fifa y NBA. Las dos nuevas versiones de estos productos están a punto de llegar a nuestro país. Por otra parte, pudimos ver más títulos deportivos, como *NHL Hockey '96* y *PGA Tour Golf '96*. También nos traen dos conversiones para 3DO de éxito en Estados Unidos: *Shockwave*, un arcade espacial, y *Space Hulk 2*.

Origin mostró las primeras imágenes de *The Darkening*, con Christopher Walken, y Cybermage la continuación de *System Shock*. La casa presentó un nuevo sello: Jane, que englobará a los simuladores de vuelo.











EMPIRE

Cuando por fin se ha terminado *Braindead 13*, Empire ha tenido tiempo de preparar títulos que ya estaban en el candelero de actualidad, como *Cyberjudas*, y la versión para red de *Dawn Patrol*. Como novedades debemos destacar *Pro pinball*, que, como su nombre indica, está basado en uno de esos juegos de tablero, y *Red Ghost* y *Navy Strike*, dos simuladores de vuelo.



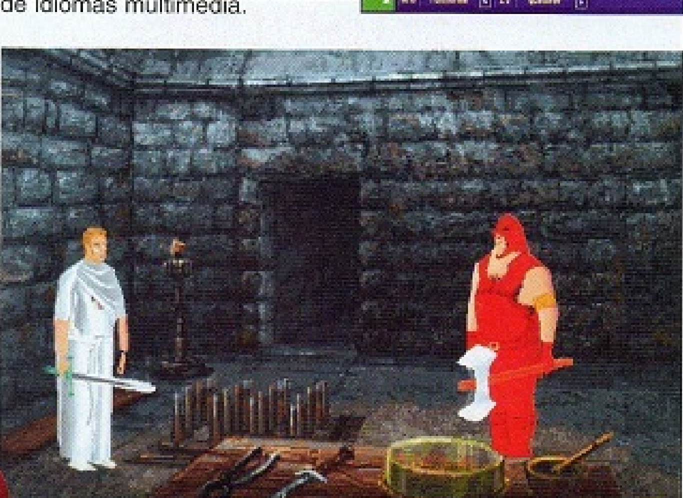




INFOGRAMES

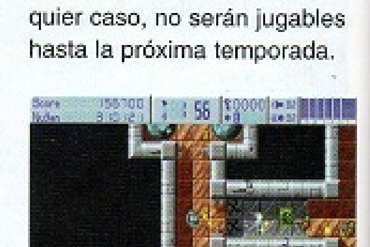
La compañía francesa no se ha mostrado muy prolífica en esta ocasión para la plataforma PC. Como únicas novedades, *Time Gate*, una aventura Super VGA basada en el "motor" gráfico de la saga *Alone in the Dark*, y su curso de idiomas multimedia.





MERIT

Aunque hasta ahora sus juegos no destacaron especialmente, los nuevos títulos de la compañía Merit Studios son realmente sorprendentes. Todos echábamos de menos un juego tipo *Gauntlet*, podrás encontrarlo en *The Machines*, la versión futurista del clásico juego. Si te gustan más las aventuras gráficas, *Double Trouble* será tu apuesta. Aunque, si prefieres esperar un poquito más, *Sato City* promete mucho. Posee unos espectaculares gráficos "renderizados" y un argumento tipo *Blade Runner*. En cualquier caso, no serán jugables hasta la próxima temporada.







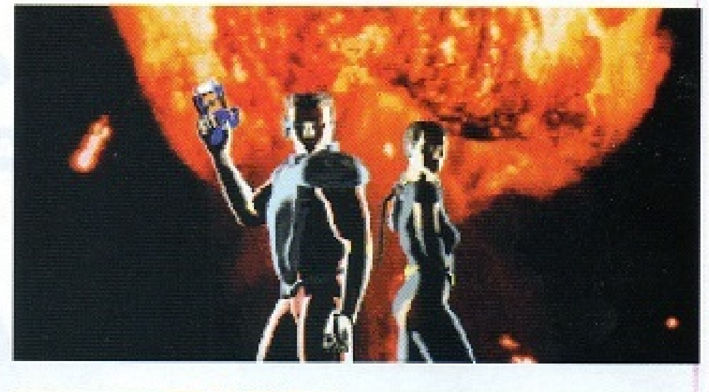


REPORTAJE

INTERPLAY

Parece que Interplay ha apostado fuerte por las nuevas consolas, *Playstation* y *Saturn*. De todos modos, no han dejado totalmente abandonados a los usuarios de PC y compatibles. Pronto aparecerán en el mercado nuevos títulos, algunos tan esperados como *Stonekeep* o *Frankenstein* (que postpuso su fecha de aparición).

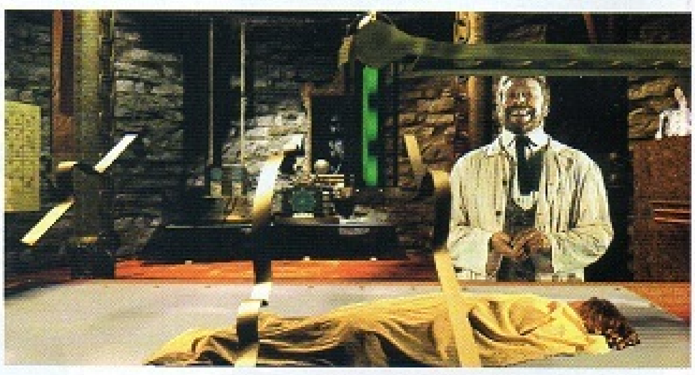
También se decantan por las conversiones de películas, con títulos conocidos: *Waterworld*, de Kevin Costner y *Casper* . Estos dos programas estarán muy por encima, tanto en popularidad como, lógicamente, en ventas, de sus otros lanzamientos, como *Aftermath* y *Conquest*. Éstos, por lo demás, son de por sí espectaculares.











CENTREGOLD

La distribuidora oficial de la archiconocida U.S. Gold presento, además de *Jonnhy Bazookatone* y *TSR*, las dos últimas producciones de la casa, títulos de otras conocidas compañías. En el caso de Bethesda, es un simulador, *10Th Planet* y un arcade tipo *Doom*, como *Terminator Rampage* fueron los elegidos. La reina de la estrategia, Avalon Hills, presenta *3Rd Reich*, basado en la Segunda Guerra Mundial, *Advanced Civilization*, que sigue la evolución de tu pueblo, y *Blackbeard*, que te conducirá hasta las batallas entre piratas en el Caribe.

Si optas por la simulación seria, podrás contar con *Jetfighter III*, de Mission Studios. Si por el contrario preferimos los juegos de rol, New World Computing ha creado *Anvil of Dawn*, *Heroes of Might and Magic* (al parecer, por fin sale al mercado... ¡después de dos años!), *Metal Lords*, y una aventura, *Wetlands*. Por otra parte, la compañía Capstone ha finalizado el programa *Choromaster*, y Sanctuary Woods tendrá a punto, parece ser que para Navidades, el esperado *Riddle of Master Lu*.

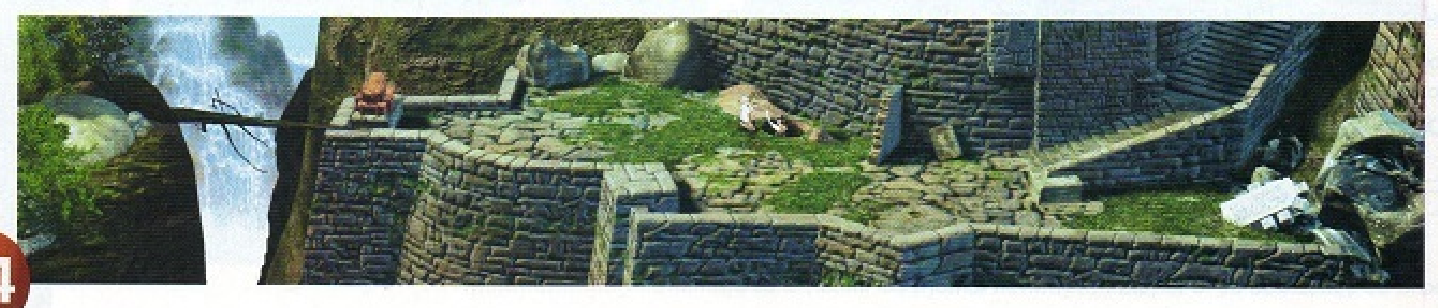












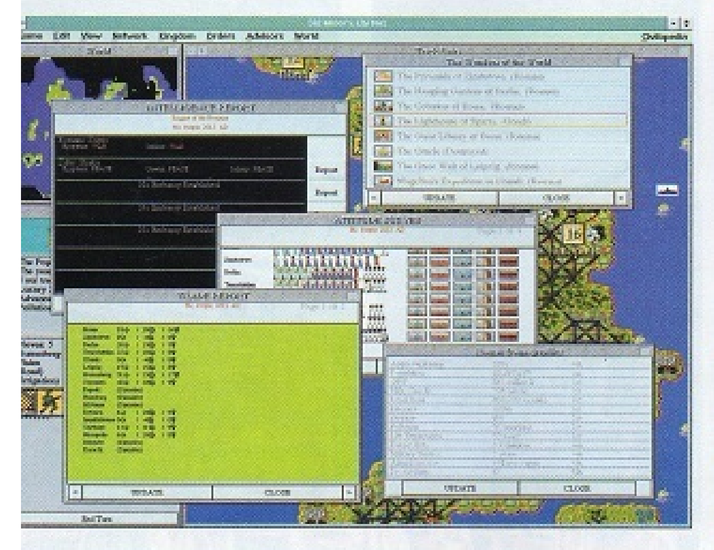
MICROPROSE

...unque ya os hemos adelantado información precisa de muchos de estos juegos en nuestras secciones "Noticias" "Previews" de anteriores números de PC Top Player, es ahora cuando se han presentado al público en general.

CivNet, *Transport Tycoon World Editor*, *This Means War!* y *Top Gun*, además de *Fórmula 1 Grand Prix 2*, son algunos de los sólidos títulos de una larga lista que supongo ya tendréis todos bien metida en la cabeza.





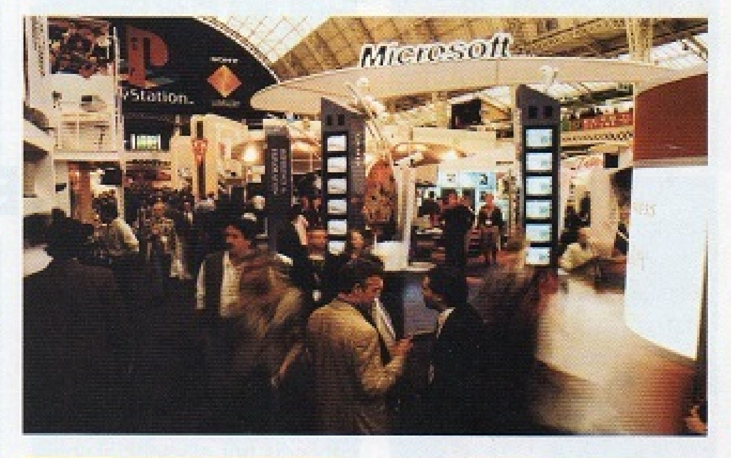




MINDSCAPE

...l espectro de juegos ofrecido por Mindscape es de lo más diverso. Los aficionados a la simulación optarán sin lugar a dudas por los submarinos de *Silent Hunter*, mientras que los estrategas preferirán *Allied General*, y los amantes de la velocidad, *Cyberspeed*. Los amantes del rol tienen *Deathkeep*, *Entomorph*, *Raven* y *Warhammer*, de SSI, sello comprado por Mindscape en el pasado ECTS.

Lo mejor sin duda, fue la presentación de *Aliens*, la última aventura de los franceses de Cryo (todos recordaréis la colaboración entre Cryo y Mindscape con Dragon Lore). Este juego es francamente espectacular. Te introduce perfectamente en la piel de los marines espaciales que deben acabar con la amenaza *alien*. Lo peor, la versión final de *Total Distorsion*, un extraño producto pseudo-musical.











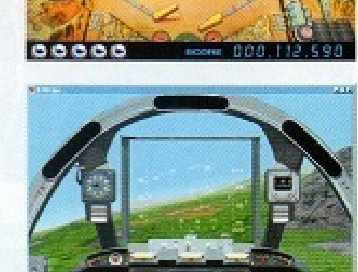


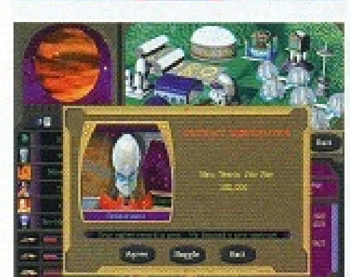
SIERRA

La reina de las aventuras gráficas no sólo se mantiene en este divertido campo, sino que con su reciente compra de la compañía Impresions va a mejorar considerablemente su nivel en los juegos de estrategia. Así lo demuestran *Caesar 2*, *Casino DeLuxe* o *Bucks*. Si eres más clásico preferirás aventuras como *Police Quest SWAT*, *Lost in Town*, *Gabriel Knight 2*, *Torin* o *Storm*. Como verás, la oferta no es escasa.

Por otra parte, Dynamix presentó un *pinball* muy realista, *3D Ultra Pinball*, un simulador más de la serie *Aces*, las nuevas versiones de su *Front Page Baseball* y *Front Page Football*, y *Thexder* para Windows '95. Los pescadores también tiene un título para que puedan entrenar en su casa: *Bass Fishing*.



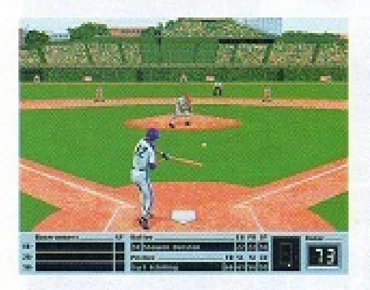








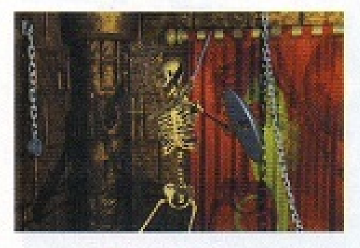




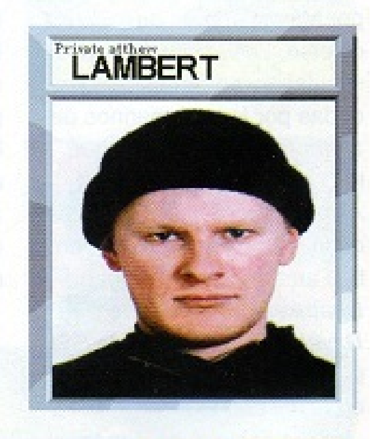


SONY INTERACTIVE

La ya desaparecida Psygnosis (con lo que nos gustaba ese nombre), ha pasado a convertirse en Sony Interactive Europe. Aunque algunos de estos títulos ya los conocéis por el especial sobre esta casa que hicimos hace ya algunos números, os los recordamos de manera rápida: *Chronnicles of the Sword*, *Deadline*, *Destruction Derby*, *Extreme Games*, *Warhawk* y *Wipeout*. Como podéis ver el cambio de nombre, afortunadamente, no ha sido más que eso: un cambio de nombre. La asombrosa producción masiva de esta famosa compañía no se ha visto afectada en absoluto. Y tampoco la calidad que siempre ha acompañado a sus programas.







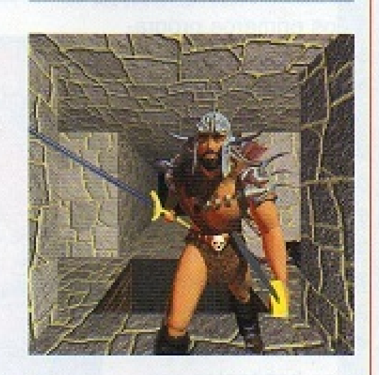




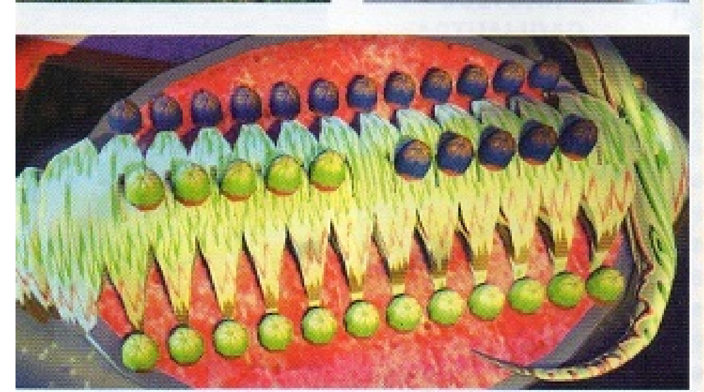
VIRGIN

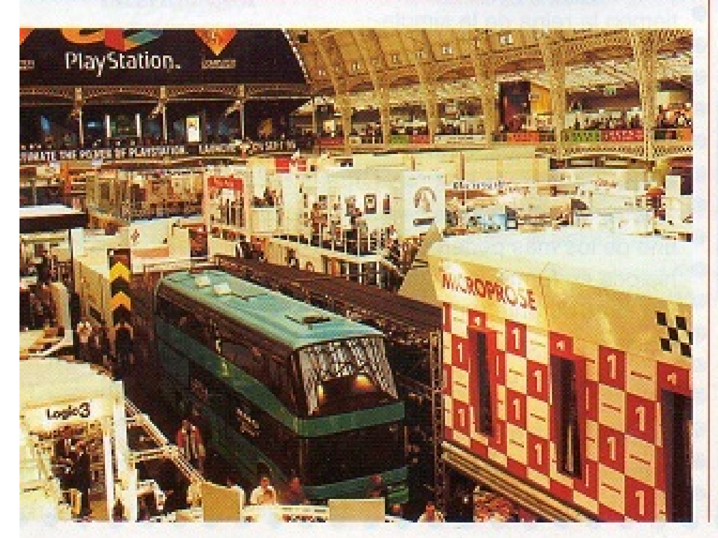


Parece que por fin va a salir a
a calle *11Th Hour*. Tras el
nésimo retraso, Virgin quiere
lar a este producto tanta cali-
lad como le sea posible para
vitar críticas temporales.
Otros de sus títulos son
Screamer, un arcade de
oches italiano, *Tilt!*, un pinball,
Toonstruck, un juego basado
n dibujos animados. Entre los
uegos de sus asociados, des-
acan los títulos de Westwood,
Lands of Lore II y *Command
and Conquer*, *Terranova* de
Looking Glass Technologies, y
Cyberia 2, de Xatrix.
Si prefieres otro tipo de juego,
erás con mejores ojos
Ascendancy de Logic Factory,
l ya famoso *Heart of
Darkness* de Amazing Studios,
ndycar Racing 2 de Papyrus,
Mission Critical de Legend, o
Mortal Coil de Vic Tokai.

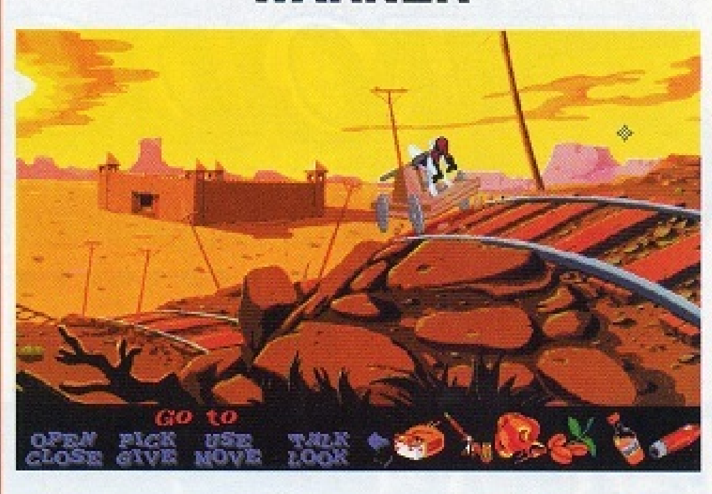








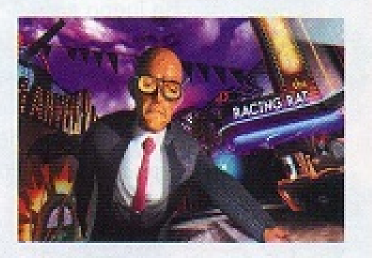
WARNER



Aunque en su *stand* no logramos ver gran cosa, el CD de demostración que nos proporcionaron sí nos ha ofrecido una mejor visión de los nuevos títulos de esta compañía. Entre las aventura gráficas encontramos la divertida *3 Skulls of the Toltec*, *Adventures of the Smart Patrol*, *Panic in the Park*, con la exhuberante Erika eleniak, y *The Dark Eye*.

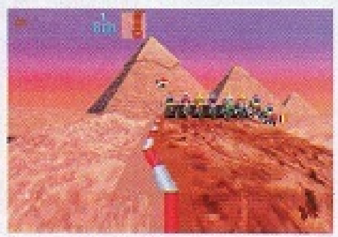
Destacan especialmente la versión para Windows '95 de *Bubsy*, *International MotoX*, la nueva versión del *Jack Nicklaus* y *Sensible World of Soccer*, la enésima versión del clásico. Por otra parte podremos ver *Bad Day in Midway*, y el nuevo título de los Bitmap Brothers, *Z.*.

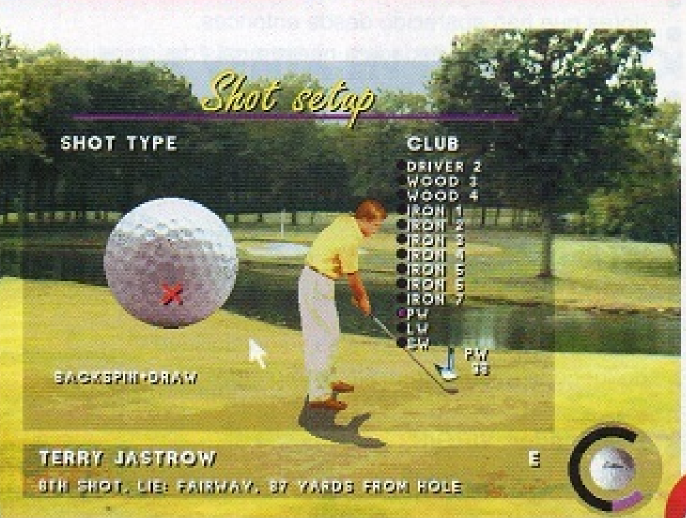






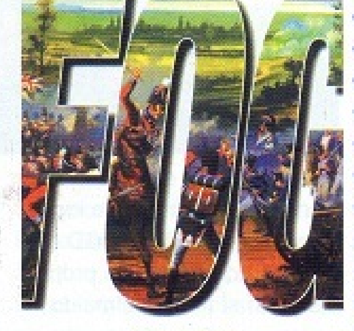






TODO A CIEN -BUDGET-

FIELDS OF GLORY





Aunque a muchos este nombre no os suene a nada, os encontráis ante uno de los grandes clásicos dentro del género de la estrategia. **Fields of Glory**, de la compañía Microprose, marcó un hito que muchas otras casas comenzarón a imitar de inmediato. Uno de los ejemplos más recientes en cuanto a desarrollo de juego se refire es el programa *Civil War*, de Empire. Gráficamente, el programa ha perdido muchos enteros respecto a los nuevos títulos debido a su antiguedad, pero todavía merece la pena jugar con él, para disfrutar de batallas tan históricas como la de Waterloo, gracias a las dos posibilidades que te ofrecen: emprender una campaña completa, o iniciar una única e importante batalla.



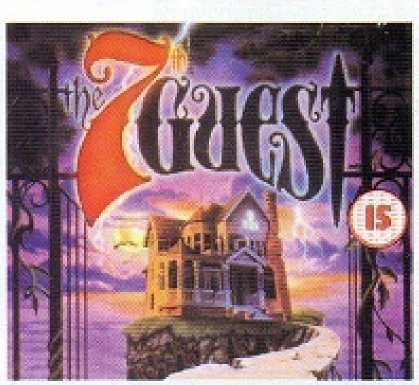
Valoración 69

Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 Pesetas

THE 7th GUEST



Este, como todo el mundo sabe, es uno de los mejores juegos de los últimos años. *The 7th Guest* fue uno de los primeros programas que aprovechavan completamente las tarjetas de vídeo Super VGA, y que incorporaban dos CDs para una única aventura.



La acción transcurre en una tétrica mansión en la que los habitantes son fantasmas. Los gráficos combinan escenarios "renderizados" con vídeo digital. La puesta en escena es sorprendente. Totalmente recomendado.



Valoración 84

Distribuidor: VIRGIN
Precio: 1.990 pesetas

INDYCAR RACING



Papyrus, una compañía desconocida dentro de este mundillo (no lo es tanto para los conocedores de *Indianápolis 500*, que programó para Electronic Arts), sorprendió tanto a los críticos especializados como al público en general con un juego que varió sustancialmente la presentación de los nuevos simuladores que han aparecido desde entonces.

A la espera de la llegada a nuestro país de la segunda entrega de la serie, y tras el buen sabor de boca que nos dejó *Nascar Racing*, te aconsejamos que, si no tienes este juego, no olvides que puedes adquirirlo a bajo precio para tu colección, ya que se trata de una joya en bruto. Sus gráficos poligonales y su velocidad de juego te enamorarán. No te lo pierdas.

Valoración 80

Distribuidor: VIRGIN
Precio: 1.990 pesetas

B-17







Microprose fue durante mucho tiempo la reina de la simulación, tanto de aviación civil como militar. Con el paso de los años su buena estrella declinó, pero sus juegos siempre serán recordados. Este B-17 Flying Fortress, te permitirá sobrevolar toda la Europa ocupada durante la Segunda Guerra Mundial. Con este programa aprenderás a pilotar uno de los más poderosos bombarderos cuatrimotores de la historia en formación, dirigiendo una tripulación de diez hombres durante un total de veinticinco misiones de ataque. Lástima que sus gráficos se hayan quedado anticuados para el nivel actual.



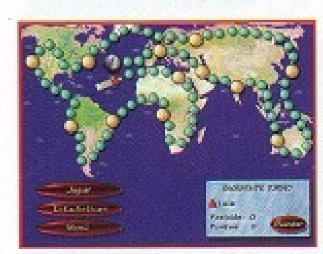
Valoración 61

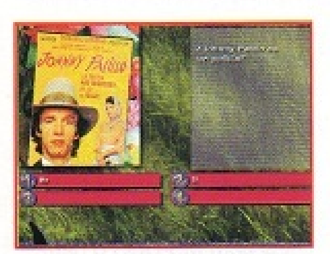
Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 Pesetas

4.700 PREGUNTAS











UNA VUELTA AL MUNDO PARA PONER A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS

620 IMAGENES
220 SONIDOS
60 VIDEOS
25 ANIMACIONES

HISTORIA
GEOGRAFIA
DEPORTES
MUSICA
OCIO
CULTURA
ACTUALIDAD
ZOOLOGIA
PINTURA
LITERATURA
CINE
ESPECTACULOS

Las preguntas se complementan con video, fotografía, o sonido.

Responde a más preguntas que tus adversarios y completa un apasionante recorrido por el mundo.

Piensa tu respuesta y elígela de entre las opciones que el juego te propone.

El programa cuenta con 15 categorías diferentes de preguntas y 4 niveles distintos de dificultad.







¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 2.495 PTAS

Solicita PC TRIVIAL enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ **PC TRIVIAL** por 2.495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos.......................................Domicilio.......................................Población.......................................

Provincia.......................................C.P ....Fecha de nacimiento.......................................Profesión.......................................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso Teléfono ....

☐ Giro Postal nº.......................................de fecha.......................................

Tarjeta de crédito.......................................VISA nº.......................................

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta.....................Nombre del titular, si es distinto.......................................

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL
C/ Marques de Portugalete 10, Bajo
28027 Madrid.

TECHNICAL VIEW

Aproximación a Windows 95

Ya está al alcance de nuestros ordenadores (y parece que también al de nuestros bolsillos) el tan ansiado Windows 95. Jamás un programa había causado tanta expectación ni por supuesto había logrado un récord de ventas tan apabullante a las pocas semanas de salir al mercado.

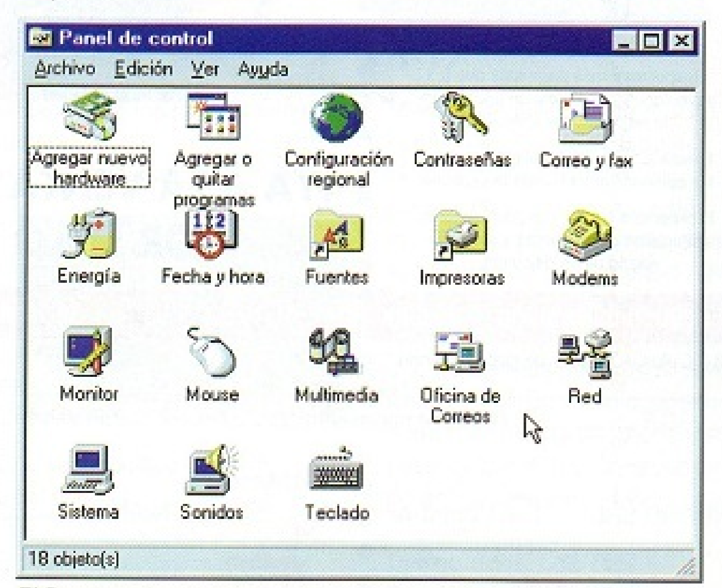


FUNCIONAMIENTO DE WINDOWS 95

Windows 95 es algo más que la continuación del viejo conocido 3.11. Se trata de un sistema operativo a 32 *bits* potenciado por un completo entorno gráfico fácilmente configurable y accesible para usuarios de todos los niveles. Es realmente un buen instrumento para acercarse a todos aquellos poco familiarizados al mundillo informático, y un fenomenal "quitamiedos" para los que, sentados delante de un ordenador, no se atreven a pulsar ni una sola tecla o botón del ratón por miedo a estropear alguna cosa.

Por supuesto, se trata de un sistema operativo adecuado a los últimos desarrollos hardware y preparado para afrontar los estándar definidos en PCs para los próximos tiempos. El problema nos lo encontramos a la hora de adaptar nuestra máquina a los requisitos mínimos. Está claro que Windows 95 funciona en un 386 con 4 Mb de memoria RAM, pero está más claro todavía que necesitaremos como mínimo un 486 con 8 Mb para poder sacarle un partido interesante y para que las aplicaciones funcionen a una velocidad decente. Si tienes un equipo con esas prestaciones, no dudes que el nuevo sistema operativo de Microsoft hará que disfrutes del aumento de velocidad que experimentarán las aplicaciones que más uses, incluso aquellas más antiguas (bajo MS-DOS).

Los usuarios de Macintosh, Amiga o Atari encontrarán muy familiar el entorno de Windows 95. Microsoft ha utilizado cualesquiera ideas para dotar a su producto estrella de una apariencia más intuitiva y cómoda.



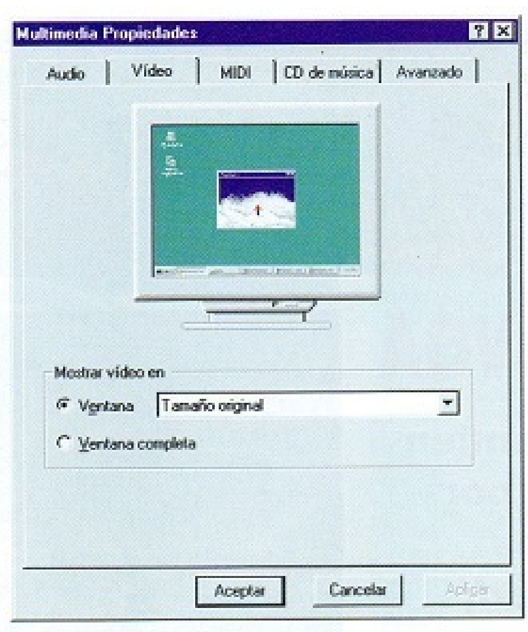
El Panel de Control mejorado permite al usuario acceder a cualquier parte del sistema. Configurar está cada vez más al alcance.

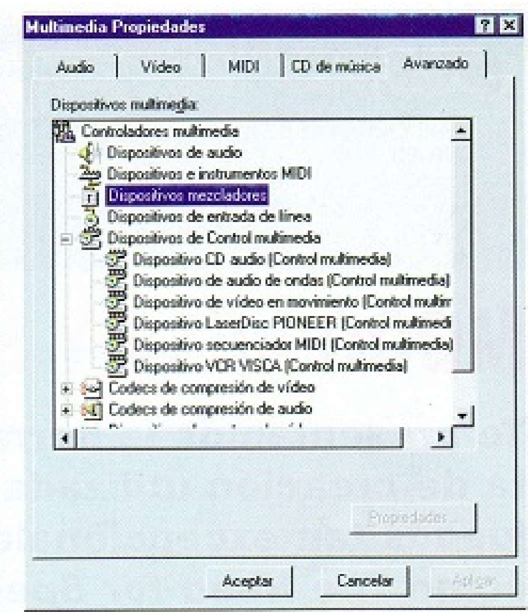
COMPATIBILIDAD

Una de las cualidades más importantes de Windows 95 es su continuidad. Tenemos la certeza de que prácticamente la totalidad de programas escritos para MS-DOS o para Windows 3.x seguirán funcionando bajo el nuevo sistema. Esto es precisamente una de las rémoras más denostada por sus detractores, ya que mantener esa compatibilidad le obliga a ser menos efectivo en otros campos.

La, en principio arriesgada, apuesta de Microsoft por mantener la compatibilidad de sus productos garantiza su éxito a medio plazo.

Esto nos permitirá a todos ir emigrando hacia las nuevas aplicaciones 32 *bits* poco a poco, sin prisa alguna. Lo cierto es que se trata de un detalle que se agradece; es bueno, sobre todo, para el estado de nuestros bolsillos y la tranquilidad de nuestros corazones: no será necesario reciclar todo nuestro software a la carrera.





Los sistemas multimedia avanzan para colocarse al nivel de las últimas tecnologías. No sólo disponemos de utilidades para el tratamiento de la imagen y el sonido, también tenemos toda clase de posibilidades para configurar al máximo nuestros dispositivos multimedia, por muy raros que sean.

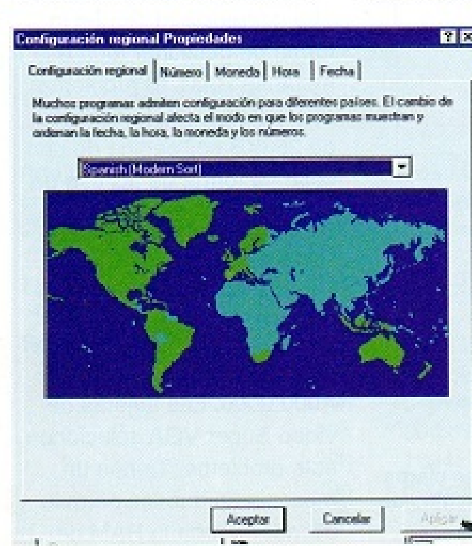
APROVECHAMIENTO DE RECURSOS

Para comprender cómo va a trabajar tu máquina bajo Windows 95, has de saber que la multitarea se proporciona básicamente a través de las denominadas "Máquinas Virtuales" (VM, de *Virtual Machine*). Cada tarea MS-DOS que ejecutes se realiza en una de estas máquinas virtuales, como si de distintos ordenadores se tratara. A su vez, todas las aplicaciones Windows 3.x se ejecutan en otra máquina virtual, lo que evita que, si se cuelga, se hunda todo el sistema. En caso de necesidad, cierra la aplicación que no responde y seguirás accediendo a todas las demás sin mayores problemas.

> "Windows 95 es un fenomenal "quitamiedos" para todos aquellos que no se atreven a pulsar ni una sola tecla por miedo a estropear alguna cosa"

UTILIDADES

Windows 95 no se limita a ofrecer un sistema operativo y su consabido entorno gráfico. También incorpora una serie de utilidades y programas complementarios a los que sacar provecho: Herramientas como el Desfragmentador de disco, el Drivespace (compresor de disco), el Scandisk (reparador de discos duros y disquetes) y el Backup, utilidades como el Wordpad y el bloc de notas (editores de textos), reproductores y grabadores multimedia, programas de comunicaciones como el Exchange, el Hyperterminal, el marcador de teléfono, acceso telefónico a redes y el Fax manager, versiones mejoradas de las utilidades de siempre, como el Explorer (administrador de archivos), Paint (Paintbrush), Visor del portapapeles, buscador de ficheros, etc. Y, cómo no, los juegos con algunas novedades (la versión CD-ROM incluye un nuevo juego llamado Hover).



A pesar de tanta oferta, no ha tardado en aparecer una multitud de utilidades y herramientas para Windows 95 realizadas tanto por compañías productoras de software como por programadores independientes, lo que garantiza una amplia oferta en muy pocos meses y, consecuentemente, grandes facilidades para encontrar cualquier tipo de programa, por raro, extraño o incluso estrambótico que parezca. Otra razón más para pasarse a esta nueva plataforma que tan hondo parece haber calado en el inexcrutable mundo de la microinformática.

NUEVAS VERSIONES DE PROGRAMAS

Prácticamente la totalidad de empresas que producían software para MS-DOS y/o Windows 3.x han anunciado la aparición inmediata de versiones adaptadas a Windows 95 trabajando a 32 *bits*. De hecho han salido ya al mercado Corel 6.0, Microsoft Office, Lotus Wordpro. Incluso la propia Microsoft ha lanzado un paquete de utilidades mejoradas llamado Microsoft Plus, tal vez para intentar hacer competencia al gigante de las utilidades para PC, Symantec, el cual ya tiene en la calle el Norton Navigator, el Norton Antivirus y sus famosas Utilidades Norton. Otro antivirus famoso, el Scan de McAfee ha sacado a la luz el Septiembre pasado su versión para Windows 95.

Como próximos lanzamientos, de aquí a fin de año podemos encontrar: Delphi, Borland C++ 4.52, Lotus Smartsuite completo, ABC Graphics Suite de Micrografx, PageMaker, QuarkXpress, Harvard Graphics, Perfect Office, etc. Y la lista crece a cada momento.

En el terreno de los juegos, la tendencia parece clara: a partir de ahora saldrán continuas versiones de la mayor parte de programas bajo Windows 95. Con el paso del tiempo (y eso, ya sabes, en informática quiere decir pocos meses) todos los nuevos aprovecharán la tecnología de software a 32 *bits*, por lo que no es descabellado decir que dentro de muy poco no veremos aparecer ningún juegos que no se ejecute bajo este entorno.

Un detalle de importancia: Microsoft ha dejado de servir paquetes de software de MS-DOS y Windows 3.11, lo que indica que tiene la intención de forzar la emigración hacia Windows 95 de forma pausada pero continua. Ya no va a ser una cuestión de si cambiamos de plataforma o no lo hacemos, de si esperamos a ver qué pasa o preferimos continuar por siempre jamás bajo nuestro sistema operativo de toda la vida.

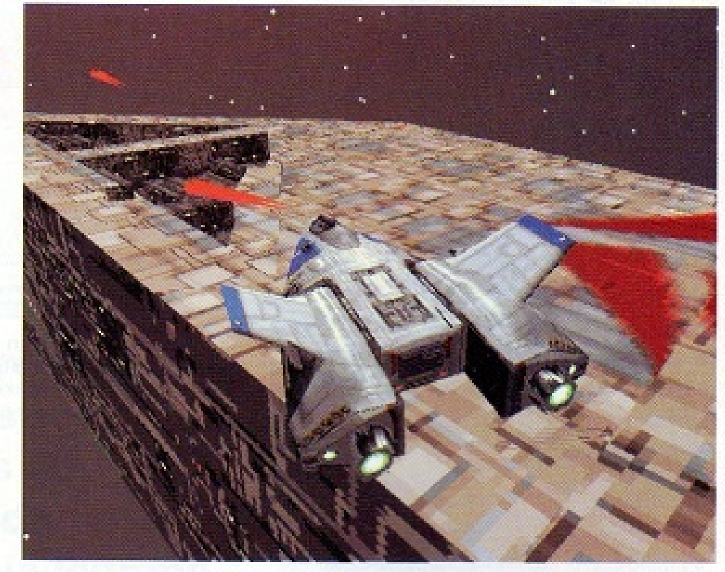
El gigante de la microinformática toma las decisiones por nosotros. Queramos o no, el futuro está servido.

R. Hernández



MODO VESA Y SVGA

Te presentamos la herramienta de creación utilizada por juegos tan excepcionales como *The Need for Speed*, *Fade to Black* o *Wing Commander 3*: la tarjeta SVGA, deudora de los procesadores muy potentes, debido a que requiere un mínimo muy elevado para funcionar.



***Wing Commander 3* fue uno de los primeros juegos que incorporó la Super VGA de una manera más que honrosa.**



¿QUÉ ES LA SUPER VGA?

Como Super VGA o SVGA se entiende toda tarjeta gráfica que posea modos de resolución de 640x480x256 colores y superiores.

Esta es la definición de Super VGA más intuitiva. Pero detrás de la palabra Super VGA se esconde mucho más. Las tarjetas gráficas Super VGA son todas aquellas tarjetas que superan el estándar definido por IBM de la VGA y de la MCGA (640x480x16 colores y 320x200x256 colores, respectivamente, con una memoria de vídeo de 256 *Kilobytes*).

¿CÓMO SURGE LA TARJETA SUPER VGA ?

Veamos un poco de historia. Inicialmente, como quizá sepas, la tarjeta gráfica que se usaba era la CGA (Color Graphics Adapter), que evolucionó a la EGA (Enhanched Graphics Adapter). Con ésta se inició una lucha por conseguir una. Los nuevos Chips VSLI de IBM eran complicados de analizar para poder hacer una tarjeta compatible con la EGA de IBM. En



este proceso se tardó casi un año, y en tanto IBM ya preparaba la VGA (Video Graphics Adapter), que revolucionaría el mundo de los gráficos y de los juegos en el PC. Disponía de 256 Colores simultáneos por pantalla en el modo MCGA. A raíz de la aparición de esta tarjeta, las casas fabricantes de tarjetas se pusieron manos a la obra para crear una tarjeta compatible. He aquí algunas de las grandes mejoras:

- Más colores en los modos color VGA normales.
- Modos gráficos hasta entonces desconocidos, con resoluciones más elevadas.
- Cursor (hardware-Cursor) también en modo gráfico.
- *Zoom* para diversas áreas de la pantalla en dicho modo.

Sin embargo, esto produjo un caos mayor aún dentro del mercado. El problema que apareció fue que todas las tarjetas gráficas eran incompatibles entre sí, dependiendo del fabricante. Este caos existe actualmente; sin embargo, con la aparición de los modos VESA y del sistema operativo Windows, se resolvió en parte.

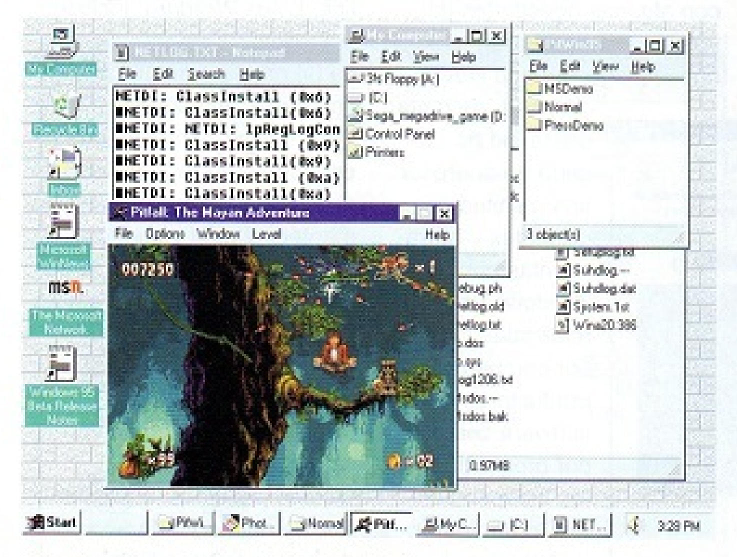
¿CÓMO SE ORGANIZA LA MEMORIA EN LOS MODOS SVGA?

Los modos de SVGA de 16 o 256 colores se organizan en la memoria RAM de la misma forma:

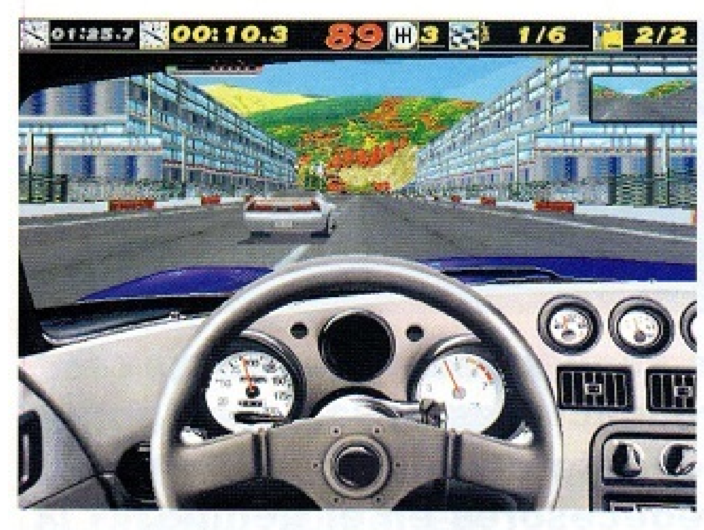
-4 *bits* por plano para los modos de 16 Colores.

-8 *bits* para los modos de 256 Colores.

La diferencia radica en la forma de gestionar toda esa memoria RAM. El problema se plantea al gestionar más de 256KB por página de pantalla: la forma de acceso tradicional deja de funcionar. También existe un problema con la restricción de las famosas 64 Kb para las ventanas de memoria de vídeo a partir de la dirección A000:0000. Las tarjetas de vídeo Super VGA solucionan este problema. Tienen un mecanismo que les permite acceder a toda la RAM de



Windows (en este caso Windows '95), es otro de los casos claros del uso de la SVGA. Los modos más utilizados habitualmente son 800x600, 1024x768, y en los monitores de 15 ", 1280x1024.



The Need for Speed **es el último ejemplo lúdico de lo que puede hacer la Super VGA en los nuevos y potentes Pentium.**

vídeo a través del segmento de memoria que empieza en A000. Este sistema divide la pantalla de vídeo en bancos. Así, cuando quieras pintar un gráfico por pantalla tendrás que calcular el banco en el que estás; a cada incremento de la dirección de vídeo debes comprobar que no has sobrepasado el banco. De haberlo hecho tendrás que cambiarlo, cosa que puede ser engorrosa (a veces tienes que cambiar hasta 5 veces o más de banco).

¿QUÉ ES VESA?

Para resolver todos los problemas de incompatibilidad de los modos gráficos de las tarjetas del mercado, las casas productoras más importantes se reunieron en 1989 y crearon el comité VESA (Video Electronic Standards Association).

El objetivo fundamental de este comité era desarrollar una BIOS ampliada que permitiera a los programadores acceder a las tarjetas gráficas Super VGA sin tener en cuenta el fabricante. Se denominó estándar VESA y fue presentada al público en 1990 en su versión 1.0. Actualmente la más extendida es la 1.2, que incorpora algunas mejoras.

Los modos de vídeo VESA comienzan a partir del número 100h; esto se debe, como casi todo lo que define el estándar VESA, a que los modos de vídeo inferiores eran usados arbitrariamente por distintos fabricantes de tarjetas gráficas. Por ejemplo, el modo 640x480x256 colores en la tarjeta gráfica TRIDENT es 5Dh, y en la tarjeta TSENG es 2Fh.

El modo de acceso a las funciones VESA es el siguiente :

```
mov al, función Vesa
mov ah,4Fh Llamada a la BIOS VESA
int 10h Llamar a la Interrupción de BIOS de Vídeo
```

TABLA DE MODOS DE VÍDEO VESA

Una tarjeta VESA contará habitualmente con los modos gráficos que aparecen en la siguiente tabla, aunque, dependiendo de la memoria RAM de vídeo, se podrá acceder a unos u a otros. Por ejemplo, una tarjeta con 1 MB de RAM de vídeo suele contar con 16 millones de colores en una resolución de 640x480, mientras que sólo alcanzará los 256 colores en una resolución de 1024x768.

Modos	Resolución	Colores
100h	640x400	256
101h	640x480	256
102h	800x600	16
103h	800x600	256
104h	1024x768	16
105h	1024X768	256
106h	1280x1024	16
107h	1280x1024	256
10Dh	320x200	32K
10Eh	320x200	64K
10Fh	320x200	16.8M
110h	640x480	32K
111h	640x480	64K
112h	640x480	16.8M
113h	800x600	32K
114h	800x600	64K
115h	800x600	16.8M
116h	1024x768	32K
117h	1024x768	64K
118h	1024x768	16.8M
119h	1280x1024	32K
11Ah	1280x1024	64K
11Bh	1280x1024	16.8M

A pesar de que parezca complicado lo referente al estándar VESA, es muy simple. Se basa únicamente en ocho Funciones numeradas desde la 00H hasta la 07H:

00h Obtener las capacidades de la tarjeta Super VGA.
01h Obtener los datos de un modo de vídeo concreto.
02h Ajustar el modo VESA (Inicializa un modo de vídeo).
03h Obtener el modo de vídeo actual.
04h Restaurar/Guardar el estado de la tarjeta Super VGA.
05h Definir u Obtener la ventana de acceso a vídeo RAM.
06h Cambiar u Obtener la longitud de una línea de Scan.
07h Cambiar u Obtener el inicio de la porción visualizada.

En VESA, la forma de pintar un gráfico o un fondo es casi la misma que en un modo SVGA particular. Primero pasas al modo gráfico requerido a través de la función 02h (te recomiendo que siempre compruebes si estás en el modo adecuado). Hecho esto ya tienes tu tarjeta gráfica esperando recibir los datos a través del puntero de vídeo a la dirección A000. Sólo tienes que meter los datos en la memoria de la tarjeta gráfica, con una precaución: al sobrepasar la longitud del segmento (las famosas 64K), cambia de banco. Sólo tendrás que utilizar la función 05h del estándar VESA.

En los siguientes artículos haré una introducción al ensamblador del 8086.

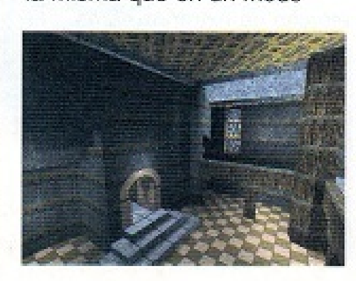
JAVIER RODRÍGUEZ

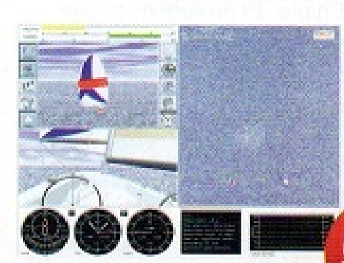


TARJETAS MÁS COMUNES

Aquí te presentamos una Tabla con los Modos de Vídeo de una de las Tarjetas Gráficas más comunes; además, te servirá de ejemplo para las demás.

Tarjeta Chip	Bancos	Modos	Resol.	Col	GR
Tseng ET-4000	8/16	2dh	640x350	256	64k
		2fh	640x400	256	64k
		2eh	640x480	256	64k
		30h	800x600	256	64k
		38h	1024x768	256	64k
		29h	800x600	16	64k
		37h	1024x768	16	64k







Hoy es un día de suerte para los seguidores de los juegos tipo *Doom*. Las dos próximas producciones de la casa Apogee están basadas en el gran clásico, pero cuentan con elementos mucho más *gore* que sus predecesores en el tiempo.

BLOOD



La archiconocida Apogee lanzará en breve **Blood**, y lo hará a través de 3D Realms, empresa con una dilatada experiencia en el mundo del shareware, responsable de la distribución de, por ejemplo, *Wolfenstein 3D* y *Raptor*.

El juego, cuyo lanzamiento está previsto para principios del próximo año, recrea un ambiente de pesadilla. La maldad de la mente humana desata diversos tipos de manifestaciones macabras en todo el planeta. Encarnas al miembro de una organización secreta que esperaba este suceso. Debes viajar al lugar de origen del problema y evitarles todos los males a los pobladores de la tierra.



A juzgar por su nombre, **Blood** (Sangre, en inglés), y por las pantallas que aquí ves, el juego promete violencia y acción a raudales. Te rodearán arañas gigantes, gárgolas, *zombies*, esqueletos volantes, monjes armados hasta los dientes, etcétera. Además de las habituales armas de fuego, puedes usar barrenos, aperos de labranza y hasta un lanzallamas.

El programa está en fase de desarrollo. Según los rumores que han llegado a nuestros oídos contará con áreas de mapa superpuestas, puentes, paredes y suelos móviles, objetos translúcidos, espejos y otros muchos efectos.

La versión comercial tendrá más de 15 megas de gráficos a 256 colores y una resolución gráfica muy alta.

RUINS



Además de *Blood*, Apogee tiene previsto lanzar en los próximos meses **Ruins**, otro juego tridimensional de acción que utiliza las técnicas de mapas de texturas.

Te convertirás en un famoso arqueólogo que en una de sus aventuras descubre una nave alienígena enterrada en Egipto. El protagonista cae en la cuenta de que las pirámides fueron construidas por los alienígenas dueños de la nave. Les servirán para producir una extraña energía que les permitirá controlar las mentes de todos los humanos. La misión de este valiente arqueólogo consiste en luchar él sólo contra un ejército de extraños seres.





El programa está ambientado de forma misteriosa y atractiva, al más puro estilo del antiguo Egipto. En el camino te harás con muchas armas, como palos, espadas y cetros mágicos. Con su ayuda saldrás bien parado del lío en el que te has metido. Además, necesitarás ciertas dosis de imaginación para resolver los enigmas que se te presentarán y evitar las trampas dispuestas en tu camino.

F. DE LA VILLA

No tienes más que levantar un dedo, acariciar el botón del búho como si te rascases el nudillo y estarás consiguiendo que el ratón... ¡vuele! En nuestra sección Hardware te presentamos un periférico muy especial.



The OWL

Según se indica en la caja de **The OWL** (El Búho), tienes delante nada más y nada menos que un ratón tridimensional. Aunque esto en principio te sonará "a chino", ahora mismo te explicaremos lo que quiere decir. Si de momento te fijas en su aspecto externo, verás que tiene muy poco que ver con un ratón de los de toda la vida. Sin embargo, se trata de un dispositivo de entrada que hace las mismas funciones que un ratón, pero añadiendo la tercera dimensión a su movimiento.

Consta de dos elementos: un anillo y una unidad receptora. El anillo es un transmisor ultrasónico de unos 15 gramos de peso que se ajusta al dedo índice de la mano (izquierda o derecha, es lo mismo) mediante una tira de velcro. Incorpora dos botones colocados de tal forma que pueden ser pulsados cómodamente con el dedo pulgar de la misma mano.

Por su parte, la unidad receptora se coloca en la parte superior izquierda del monitor, y está formada por tres receptores dispuestos en forma triangular que son los encargados de calcular en todo momento la posición exacta del anillo frente al monitor. De esta forma se captan los movimientos hacia dentro y hacia fuera, además de los tradicionales de un ratón: arriba, abajo, izquierda y derecha. Son muy efectivos, y en ninguna de las pruebas realizadas han dado problemas a la hora de detectar correctamente todos los movimientos del Búho a través de su espacio de trabajo.

El Búho puede ser ideal para trabajar con programas 3D, pero sus aplicaciones no acaban ahí. También, por supuesto, tienes la posibilidad de utilizarlo con software lúdico. Para juegos que tengan un soporte específico (como *Dark Forces* y *Descent*), funciona como *joystick* virtual 3D. Para los que permiten utilizar el ratón (*Doom*, *Heretic*), The OWL es un emulador de *joystick* virtual.

El Búho te permite trabajar simultáneamente con un ratón tradicional; además, es muy cómodo no separar las manos del teclado. Su faceta lúdica no es tan positiva: es difícil acostumbrarse a su uso en juegos y te acabas cansando de tener la mano en el aire. Eso sí, si le coges el gustillo, te aseguramos que es muy divertido jugar con él (nosotros lo probamos varias veces con el juego *Doom*), aunque a veces, si efectuas movimientos excesivamente rápidos, el personaje irá dando tumbos por la pantalla.

F. DE LA VILLA

FICHA:

Nombre: The OWL
Fabricante: Pegasus Tech.
Distribuidor: Intelofis, S.A.
Precio: Consulatr
Valoración: 87

HIT PARADE

Aunque parece que nada cambia, la cola de nuestro "Hit Parade" se agita violentamente cual la de una pescadilla que intenta mordérsela. Por otra parte, la zona noble (los primeros puestos), se mantienen incólumes y sin tacha alguna.

Doom





No hay quien lo derrumbe. Por mucho que lo intentemos, no logramos que olvidéis *Doom* por otros programas que son mucho más modernos que él.

Dark Forces



Dark Forces alcanza el segundo puesto de la lista, demostrando el atractivo que poseen todos los programas de LucasArts basados en "Star Wars".

SSFIIT



Gametek realizó un estupendo trabajo con Super Street Fighter II Turbo. Sus gráficos, música, y jugabilidad son incluso mejores que los de la máquina.

Full Throttle



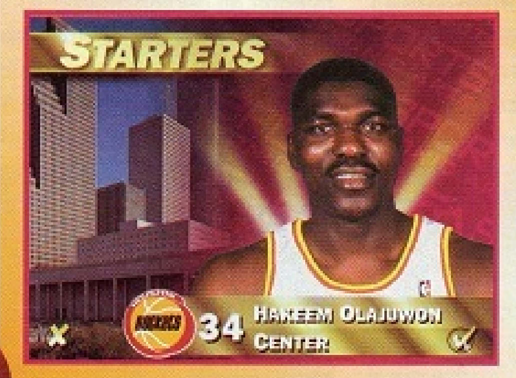


Full Throttle continúa su marcha triunfal sobre nuestra lista: en este su segundo mes ya se ha situado en cuarta posición. Seguirá subiendo.

NBA Live '95







El gran simulador de baloncesto de Electronic Arts pronto será sustituido por su próxima versión: NBA Live '96. Ojalá suba tanto como este juego.

R. of the Triad

Aunque no sea para vosotros tan especial como *Doom*, Rise of the Triad es uno de los comodines más usados a la hora de elegir tres juegos.

Prisoner of Ice

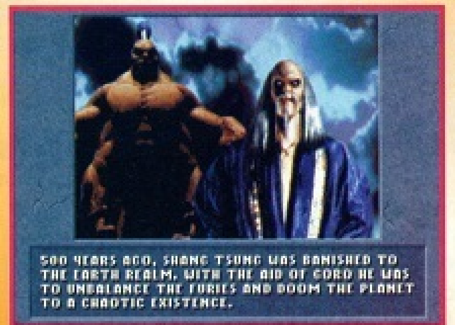




La última aventura de Infogrames basada en los relatos del famoso escritor inglés H.P. Lovecraft, transcure al principio en el interior de un submarino.

Mortal Kombat 2





Goro, Tsang Tsung, Liu Kang, Jonnhy Cage... escoge a tu luchador favorito, con el que intentarás convertirte en campeón de este apasionante torneo.

A. in the Dark 3





Segundo juego de Infogrames en la lista de este mes. La saga Alone in the Dark parece no tener fin, así que no te asustes cuando veas Time Gate.

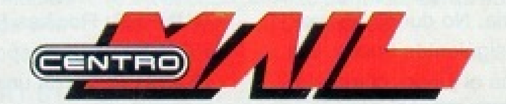
Warcraft





Warcrat regresa a la lista con todos los honores. No en vano, nos encontramos ante uno de los mejores juegos de estrategia para PC de la historia.

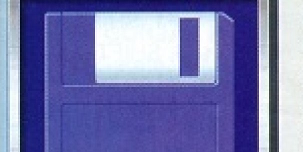
LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



1. PC Fútbol 4.0
2. The Need for Speed
3. Rebel Assault
4. Dark Forces
5. Action Soccer
6. X-Com Terror from...
7. Flight Unlimited
8. Full Throttle
9. Fade to Black
10. Prisoner of Ice



1. PC Fútbol 4.0
2. PC Basket 3.0
3. S. Street Fighter 2 Turbo
4. Fifa International Soccer
5. Rise of the Triad
6. MundoDisco
7. Manchester United 2
8. Tie Fighter
9. Flight Simulator 5.1
10. Aces of the Deep

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 3

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviásteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Tres de la revista:

- **DAVID NAVARRO GARRIDO (MADRID)**
- **Mª ASUNCIÓN MONJE MONJE (MADRID)**
- **JORDI MONNÉ SEGURA (TARRAGONA)**
- **NURIA TORRESCASANA ALOY (Manresa, B)**
- **FÉLIX DEL HIERRO REYES (MADRID)**

¡PARTICIPA EN EL HIT PARADE!

Envíanos una carta con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos, y con tu elección y la de todos los lectores que nos escriban confeccionaremos el Hit Parade de cada mes. Agradecemos tu colaboración y, por ello sorteamos entre todas las cartas recibidas cinco juegos. De este modo disfrutarás más con tu ordenador y tu revista favorita, PC Top Player.

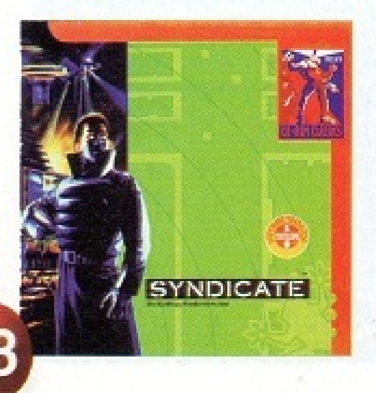
PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID



SYNDICATE

Coincidiendo con el relanzamiento de este excepcional juego en España, vía la colección EA CD-ROM Classics de Electronic Arts, os ofrecemos algunos de los trucos de uno de los mejores juegos de la historia. No dudes en probar los siguientes trucos, y si no tienes el juego, cómpralo:

- **COOPER TEAM:** Si te quedas sin dinerito para mejorar tus tropas, ¿que te parecen cien millones de dólares más en tu cuenta para ayudarte a sobrellevar esta dura lucha? Además, tus hombres serán los más fuertes del lugar.
- **WATCH THE CLOCK:** Acelera el tiempo de juego.
- **TO THE TOP:** Con este código podrás seleccionar la misión que desees. ¡Por fin las plegarias de los mortales han sido escuchadas!
- **NUK TEAM:** Si te han asesinado a uno de tus agentes, este código te servirá para que se levanten al momento, por lo que puedes considerarlo como un resurreción instantánea.
- **ROB A BANK:** Aunque no es lo más aconsejable, este "robo al banco" te proporcionará cien billones de dólares. Tu sabrás, pero a mi no me parece muy ético...
- **DO IT AGAIN:** Cuando presiones CONTROL y C finalizarás el nivel.



JACK JAZZRABBIT

Si te gustan los juegos de plataformas parecidos a los de las consolas caseras de videojuegos, podrás usar los siguientes trucos: al poner el juego en pausa (tecla P), pulsas BORRAR (la tecla que está encima del ENTER), y tecleas las siguientes palabras:

- **BAD:** Aparece el pájaro aliado del protagonista.
- **BOUF:** Invulnerabilidad.
- **CSTRIKE:** Puedes volar con tu conejito.
- **DOOM:** Enemigos mucho más duros.
- **GUNHED:** Recibes todas las armas.
- **HOCUS:** Teletransporte.
- **HOOKER:** Te da una gema más.
- **LAMER:** Pasarás de fase.
- **SABLE:** Aumenta la velocidad del protagonista.
- **APOGEE:** No te voy a decir qué ocurre con este truco (descúbrelo tú mismo), pero esto es competencia desleal de los chicos de Epic.



Si notas que el truco no funciona, prueba a teclear DD antes de cada palabra, ya que algunas versiones del juego requieren tal parámetro.

RAÚL DEL PINO TRIANA (BURGOS)

THE SUMMONING

Si todavía juegas con este programa, estas combinaciones de teclas te vendrán muy bien para ayudar a tu personaje a finalizar la aventura, ya que se pueden realizar en cualquier momento del juego.

■ SHIFT+F1, SHIFT+F2, SHIFT+F3, SHIFT+F4: Ganas un nivel en los diferentes tipos de habilidades con armas: espada, hacha, lanza y proyectiles, respectivamente.

■ CONTROL+F1, CONTROL+F2, CONTROL+F3, CONTROL+F4: Aumenta las habilidades mágicas: brujería, hechizos, encantamientos y curación, respectivamente.

■ SHIFT+F5: Otorga todos los movimientos a la hora de realizar sortilegios.

■ ALT+F7: Recupera todos los puntos de vida.

■ F7: Recupera la magia.

■ ALT+F11: Aparece un número seguido de un objeto del juego. Moviendo el ratón cambias el objeto y pulsando el botón, lo pasas a tu inventario.

ANTONIO ROMERO VICENTE (Molina de Segura, MURCIA)

FX FIGHTER

Aunque todavía no os podemos ofrecer un listado completo de los golpes especiales de todos los luchadores (esperamos hacerlo en un breve plazo), hemos comprobado que la mayoría responde a las siguientes combinaciones de golpes, por lo que deberías probarlas con tu luchador preferido para obtener un mejor resultado en los combates, además de una golosa recompensa:.

- ADELANTE, ADELANTE, PUÑO
- ADELANTE, ATRÁS, PUÑO
- ARRIBA y PUÑO
- ABAJO y PUÑO- SALTO CON PATADA...



RAPTOR

Aquí tienes un excelente truco para el gran arcade de naves de Apogee. Si mientras estás jugando pulsas la tecla de borrar (la de la flecha de retroceso, no la tecla de Suprimir), recibirás el láser como arma, rellenándote la vida hasta el máximo de capacidad. Si aprietas muchas veces, recibirás tantos láseres como aprietes la tecla, que luego podrás revender en la tienda para comprar las armas que tu prefieras.

DAVID FERNÁNDEZ MARTÍN-SONSECA (Cabanillas del Campo, GUADALAJARA)



FUZZY´S WORLD MINIGOLF

¿Se te resiste algún hoyo de este juego? ¿Se te acaban los golpes antes de lograr enfilar la bolita hacia el agujero? Si este es alguno de tus problemas en este alucinante juego de Pixel Painters, tus plegarias han sido escuchadas... Pulsa CONTROL, y sin soltar, teclea la palabra **MORE**. Obtendrás 99 preciosos golpes que te servirán para acabar el juego. Al contrario que en el programa *Raptor*, este truco te funcionará tanto en la versión registrada como en la shareware. Por lo tanto, podrás "echarte" unas cuantas partidas con este juego cuando más te venga en gana.



BRUNO J. NIEVAS SORIANO (ALMERÍA)

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P *Ya sé que es un juego algo antiguo, pero ¿podrías ayudarme con el juego Sleepwalker? Hace poco me lo regaló un amigo y no logro pasar de la tercera fase, porque la dificultad es realmente excesiva.*

FEDERICO TOMEÚ LÓPEZ (BARCELONA)

R Hombre, hay que reconocer que el juego ya tiene más de tres años, pero en nuestra revista siempre estamos dispuestos a ayudarte. Aunque te suene a cachondeo, esto es lo que deberás teclear cuando pauses el juego: DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG. Ahora pulsa ENTER y pasarás de fase. Además, si pulsas el TABULADOR y D al tiempo, recibirás nueve viditas, a tope de sueño, y todas las letras de las fases de bonus.

P *Estoy intentado acabarme el juego Indiana Jones and the Fate of Atlantis, pero los enemigos me dan mucha guerra durante las peleas arcade. ¿Existe alguna manera de tener energía infinita o algo así?*

TOMÁS REJÓN HURTADO (GUADALAJARA)

R Esta pregunta es fácil de responder... juega más. ¡Es broma! Para acabar con tus enemigos de forma instantánea, pulsa la tecla Insert durante el combate.

P *Tengo un problemilla con Dreamweb. He matado a la estrella del rock, al general, al empresario y a la mujer, pero a partir de aquí me he quedado atascado...*

PANCHO MESTRE AGUDO (SALAMANCA)

R Cuando dispares a la mujer, entra en la casa y habla con ella. Cuando empiece a decir barbaridades, no seas blando, y métele un tiro en la cabeza. Acto seguido, serás transportado de vuelta al Dreamweb.

DESERT STRIKE

Si estás atascado en este ya antiguo juego de Grenlim, antes de despegar con tu helicóptero, en la pantalla del menú deberás presionar F1. Luego teclea **WATERFALL** y pulsa ENTER para ser invencible, ya que no te afectarán los ataques de tus enemigos. Si además quieres saltarte una misión inmediatamente, pulsa Q y aterriza en el barco. Una vez allí, busca a tus compañeros para recibir la información que necesites.

JAVIER GONJAR MORA (Getafe, MADRID)

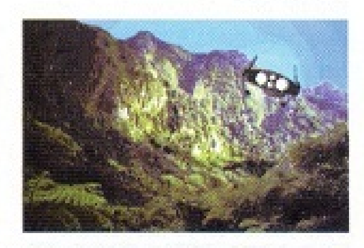


FLASHBACK

El antecesor del este mes comentado *Fade to Black*, también programado por los franceses de Delphine Software, poseía la opción de utilizar *passwords* para avanzar entre sus fases. Con estos códigos, te podrás pasar de una a otra a tu gusto.

SHIVA: New-Washington
KASYYK: Cadena de televisión.
SARLAC: La Tierra
SULUST: Última fase.

ÁLVARO TERROBA JORQUE (MADRID)



SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Seguimos con los trucos para la fabulosa conversión de Gametek de la máquina recreativa de Capcom. Más que un truco, esto es una ayuda tal y como nos dice el lector que nos ha mandado esta carta, ya que estos son los combos que pueden realizar algunos de los luchadores para, además de quitar energía, aumentar la puntuación con los bonus recibidos.

BLANKA: Salto con patada fuerte y dos puñetazos.
RYU y KEN: Salto con patada. Al aterrizar agacharse y realizar el golpe del dragón.
CHUN LI: Salto con puñetazo, puñetazo y finalizar con patada relampago.
E. HONDA: Salto con puñetazo, patada y palmada de las cien manos.
GUILE: Puñetazo en la cara, puñetazo medio, y patada supersónica.
ZANGIEF: Barrido para hacer caer al contrario y puñetazo giratorio.
DHALSIM: Si un personaje salta, respóndele en la caída con un deslizamiento. Después, dos patadas medias.
FEI LONG: Salto con puñetazo, puñetazo, y patada del dragón.
CAMMY: Lánzate en barrena, puñetazo fuerte y finaliza con uno medio.
M. BISON: Salto con puñetazo medio, agáchate, puñetazo débil, y un *psycho cruser.*
SAGAT: Salto con patada fuerte, en caída patada baja, *uppercut* y bola de fuego.
T. HAWK: Salto con puñetazo fuerte. Agáchate y barrido,terminando con una patada media.

EUKENI AROCENA MONJE (MADRID)



Star Trek TNG: A Final Unity



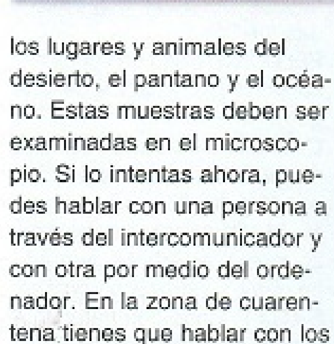
Tanto los aficionados a las aventuras del Enterprise y sus tripulantes como los *trekkies* de nacimiento estarán encantados con este magnífico juego de Spectrum Holobyte. Aprovecha y atraviesa el espacio en compañía del Capitán Picard y su tripulación.



Esta vuelta de rosca de *Star Trek* ha sido diseñada específicamente para ordenador. Como miembro de la tripulación del Enterprise (más concretamente, de la Nueva Generación: Picard, Worf, Troy, Data...), debes recorrer el espacio desfaciendo los entuertos que aparezcan en tu camino. "A fondo", este mes, pretende ayudarte a solventar los problemas más difíciles que encontrarás en las diferentes misiones de la aventura.

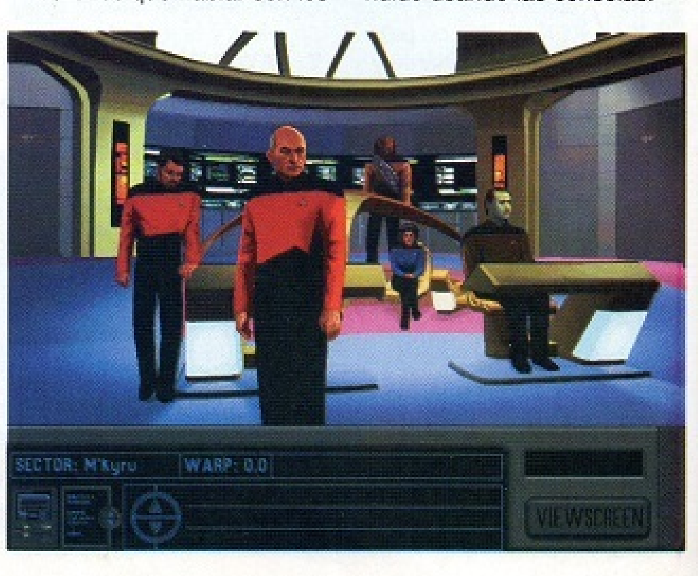
LA ESTACIÓN

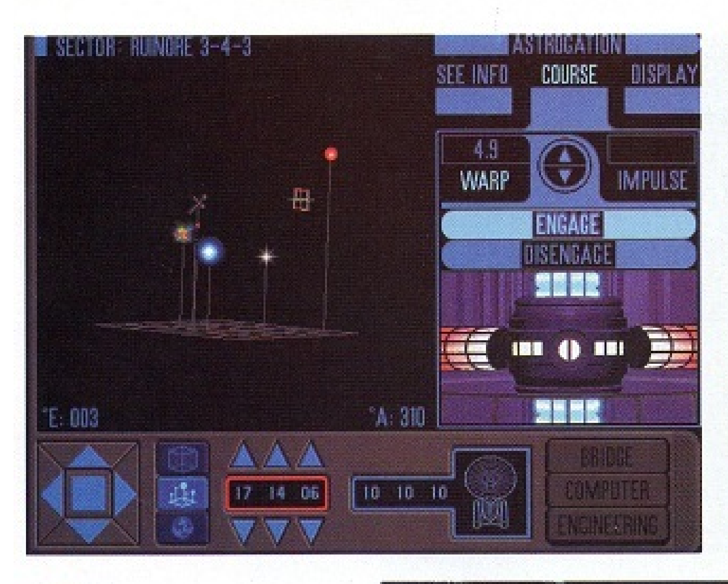
Después de encontrar a una mujer atrapada por un enorme cable, debes disparar al cable y obtener sus coordenadas para teletransportarlo. Una vez hecho esto, cura a la mujer y averigua todo lo que sabe. Utilizando el ascensor, ve a la administración y conecta el circuito de energía de emergencia. En la sección de ingeniería, tras examinar la nave extraña, tienes que apagar la energía de la estación para hacerla huir. En vez de destruir la base puedes arreglarla con las herramientas de la habitación contigua y las instrucciones que el Doctor Griems dará a Geordi.



RESERVA ECOLÓGICA

La primero que debes hacer es examinar el laboratorio después de hablar con la jefe de la reserva. En el laboratorio hay que analizar todas las muestras con el *tricorder*, la mesa y el microscopio. A través del intercomunicador y con la ayuda del *tricorder* puedes hablar con otros miembros de la reserva. Más tarde, equipado con los robots y la "biosonda", toma muestras de todos y cada uno de los lugares y animales del desierto, el pantano y el océano. Estas muestras deben ser examinadas en el microscopio. Si lo intentas ahora, puedes hablar con una persona a través del intercomunicador y con otra por medio del ordenador. En la zona de cuarentena tienes que hablar con los cuidadores y luego volver junto a la jefe para explicarle tus sospechas. Una vez hecho esto, toma la lanzadera para llegar a la planta energética. Después de usar el panel de control, dirígete de nuevo a la zona de cuarentena y captura al animal huido usando las consolas.





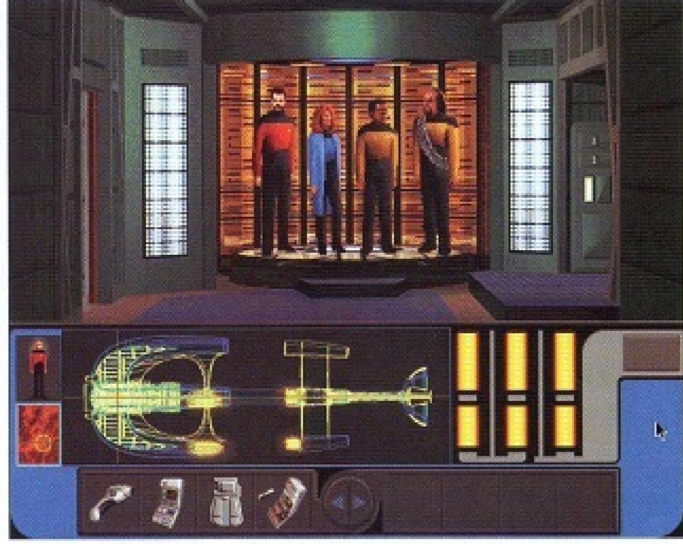


FRIGIA

Después de que hayas capturado al doctor, el piloto de su nave te dará las coordenadas de Frigia a cambio de su libertad. Una vez te encuentres en Frigia, debes hablar con el gobernador para conseguir bajar al planeta. En tierra entabla conversación con cada unos de los jefes de las tres religiones.

Cuando hayas acabado de hablar con ellos, hacércate al guardián de la puerta y escucha lo que tiene que decirte. Si aciertas sus preguntas te permitirá pasar a una habitación en la que hay un hombre congelado. Para poder ayudarle tienes que dirigirte al gobernador y descifrar unas "runas" que tienen la clave para liberarlo.

En agradecimiento, el hombre al que acabas de entregar la libertad te dará la oportunidad de elegir tres objetos de entre sus tesoros. Elige el oro de oro, un extraño aparato que tiene forma de Y, y el báculo que te había pedido el jefe de los Wench. Si devuelves el oro y pones un objeto en el órgano que hay en la pirámide de los Seekers, su jefe te proporcionará dos "nodos" musicales.



Cuando devuelvas el báculo, el jefe de los Wench te abrirá un campo de fuerza que debes activar con uno de los "nodos" que se encuentran en tu poder. Cuando actives el campo de fuerza te trasladarás a una habitación con plataformas móviles. Dichas plataformas se pondrán en funcionamiento gracias a los diferentes "nodos" que vayas recogiendo. Si lo realizas en el orden correcto (cuatro, tres, cuatro, uno cubierto, dos cubierto y uno en copa), podrás llegar al otro lado. Y si utilizas la gema azul conseguirás el quinto, que te ha hecho venir hasta aquí.

Antes de partir, el gobernador te dará dos objetos muy importantes: una vara y un descodificador.

HORST III

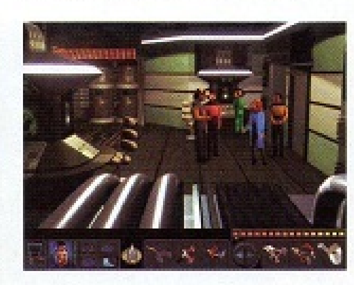
Una vez abajo, debes aumentar la potencia del *phaser* al máximo para poder eliminar el derrumbamiento que tapa la entrada. Cuando estés en el interior, analiza con el *tricorder* toda la instalación. Con la vara activa un panel con información que debes recoger con el *tricorder*. Ya en la nave Data, analiza los datos y descubre la posición de Alanor, la capital del imperio Chodak.

ALANOR

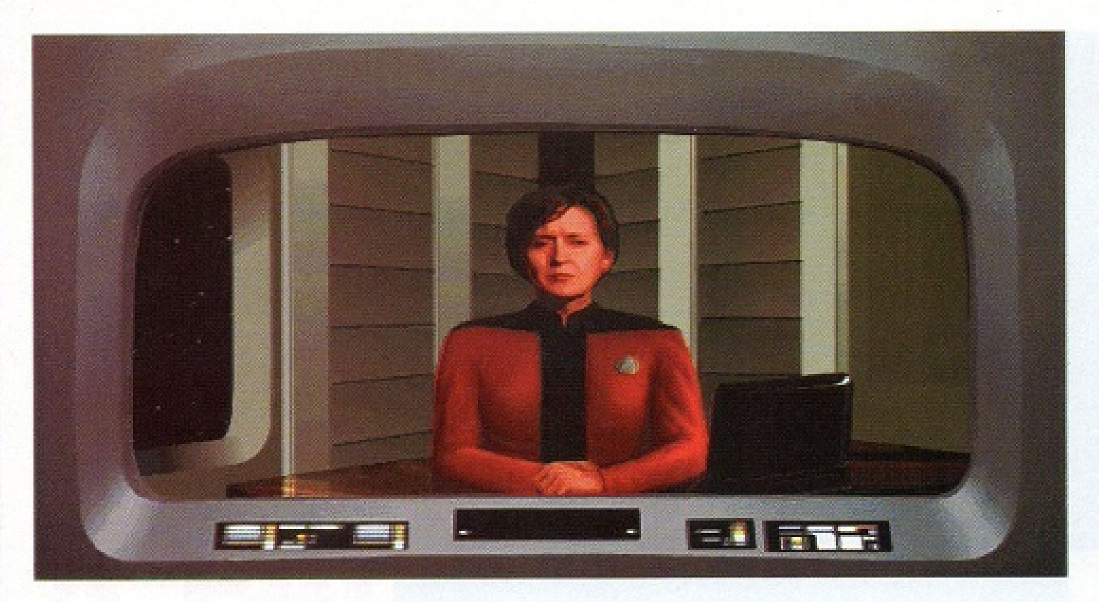
En las cuevas de Alanor debes analizarlo todo. Cuando hayas acabado, destruye los sellos del conducto de ventilación. Luego, con el camino libre, coge el inhibidor lógico y huye de la habitación. En la siguiente cámara tienes la posibilidad de acceder a un ordenador. Puedes activarlo gracias a la vara. Una vez esté en funcionamiento, conecta todos las sistemas a los que puedas acceder.









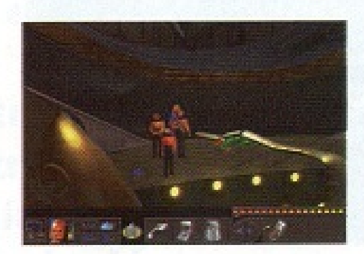


Después dirígete sin miedo a la derecha y utiliza el *tricorder* en los robots. Antes de salir de esta habitación no olvides recoger el clip que está tirado en el suelo.

Más adelante encontrarás una puerta que se abre al paso de los robots. Para atravesarla usa el inhibidor en los mandos de la puerta y desactiva el robot. Cuando lo hayas hecho, al quitar el inhibidor la puerta se abrirá.

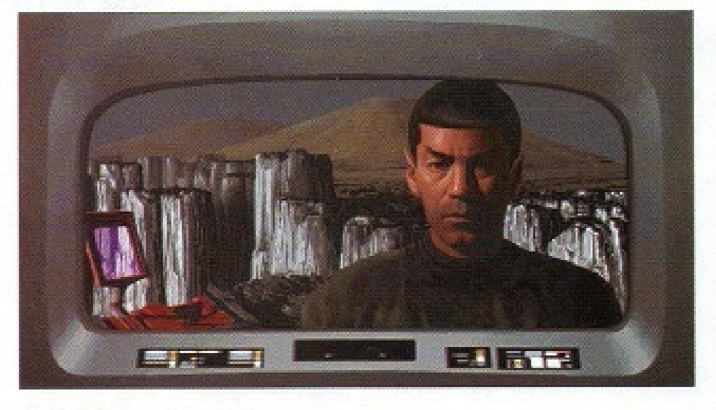
En la siguiente habitación vas a enfrentarte con otro panel en el que se activan la energía y la estación. Después de observar el condensador y la placa metálica, apaga la energía pero no la estación. Cuando no haya ningún robot podrás apagar la estación y cuando no quede más que una luz encendida en el condensador, destrúyelo con el *phaser* antes de que algún robot vuelva y bloquee el camino.

Mientras atraviesas la habitación, unos cuantos alienígenas saldrán a tu encuentro y te llevarán junto a su jefe. En tu diálogo con éste tienes que ser muy diplomático y, sobre todo, no hablar de la vara. En un momento dado



se ofrecen a acompañarte al ordenador central. Debes negarte sin dudarlo. Por medio de un transportador puedes llegar a la antesala del ordenador central.

En esta habitación el sistema de seguridad está activado. Para pasar, tienes que disparar rápidamente a los sensores de movimiento (después de haber usado el *tricorder* con ellos) y mover con rapidez un personaje al centro de la pantalla. Repite sucesivamente la operación.



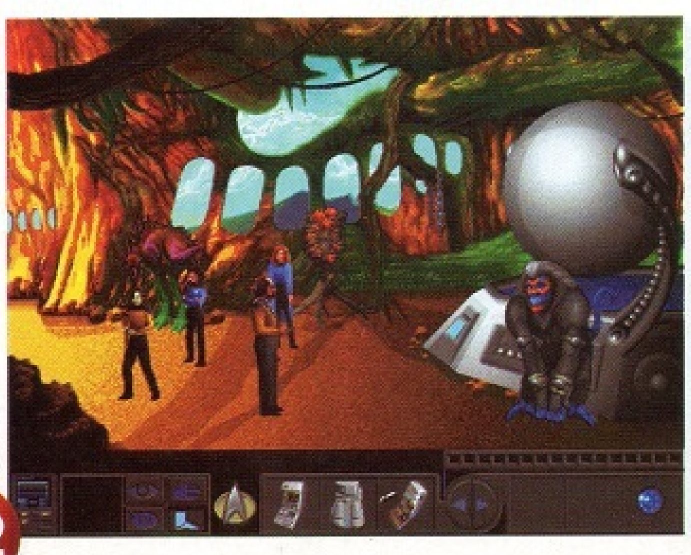
El ordenador central te informará sobre la localización del Dispositivo De Unión. Todos y cada uno de los datos que obtengas del ordenador deben ser registrados en el *tricorder*. Para desactivar los sistemas de seguridad tienes que usar la vara. Para ello, primero necesitas liberarla. Con este fin recogiste antes el clip. Los sistemas de seguridad están totalmente desconectados, de modo que puedes volver tranquilamente al transportador. Utilizando el botón derecho, el situado más abajo y el temporizador, podrás deshacer el camino andado. En tu camino de vuelta tienes que volver a recoger el inhibidor para situarlo de nuevo en el primer robot. Antes de volver a la nave no olvides asegurarte de que has analizado todo lo que hay en esta habitación.

EL DISPOSITIVO

Si estás un rato esperando dentro de la nave, Data analizará los datos y descubrirá la localización exacta del dispositivo. Dicho dispositivo tiene una función de ataque automático ante cualquier elemento que le sea hostil; por lo tanto, no hagas tonterías y no aprietes el gatillo en ningún momento.

Para acabar definitivamente el juego, sólo debes aliarte con el capitán Pentara en contra los Chodak en unos simples juegos de habilidad.

Angel Luis Mozún





CURSO

AutoCAD



795 PTAS.

DE DISEÑO TÉCNICO

INTRODUCCIÓN AL CURSO

CAD una forma distinta de dibujar

¿Qué herramientas vamos a usar?

ESTRUCTURACIÓN DEL CURSO

Pautas y directrices

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

¿Qué se necesita para seguir este curso?

¡GRATIS! CD-ROM con la versión de AUTOCAD LT2 necesaria para seguir este curso



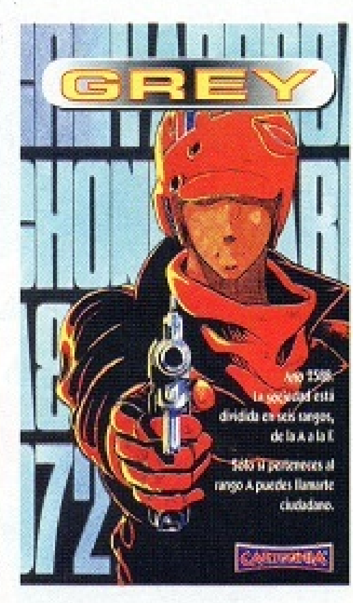


PCP 4

MANGAMANIA

GREY

Distribuidor: CARTOONIA



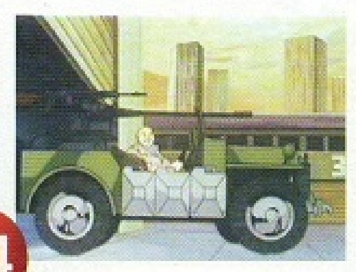
En esta película manga la acción avanza cinco siglos en el tiempo. Nos encontramos en el año 2500 después de Cristo, y ahora la sociedad está dividida en seis diferentes rangos, de la A a la F. Son ciudadanos sólo aquellos que alcancen el grado A, y son al fin y al cabo los que gozarán plenamente de la vida al ganarse un puesto en la sociedad. Todo este régimen es controlado por un gran ordenador que rige los designios de todos los pobladores del planeta.

Para alcanzar el grado deseado, uno debe ganar créditos en combate; los mejores son los únicos que lograrán subir entre los distintos escalafones. Grey, nuestro protagonista, tiene ya el grado C, y seguirá subiendo gracias a su habilidad para sobrevivir ante el enemigo, pero no puede olvidar que perdió a su novia en combate... y es que algo raro se cuece dentro de la ciudad de los Ciudadanos.

Basada en el popular cómic de Yoshima Tagami, **Grey** es una película que combina la ciencia-ficción con un relato de amor. Gráficamente no es especialmente espectacular, pero el argumento logra atraer al público gracias a la trepidante acción que rebosa por los cuatro costados. Mención especial merece el sorprendente desenlace, el cual, por supuesto, no os vamos a contar, pero que os dejará un buen sabor de boca. Se trata de una película que logra entretener durante los ochenta minutos de su duración, pero que bajo ningún concepto es una de las grandes obras maestras del género manga.

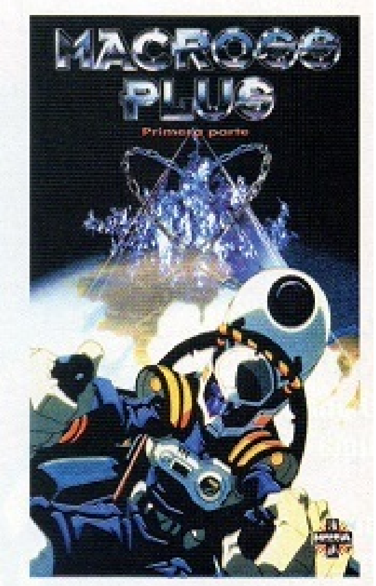






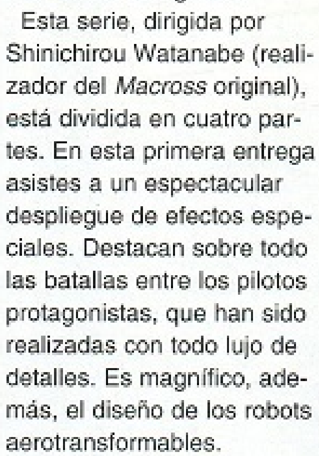
MACROSS PLUS

Distribuidor: MANGA VIDEO



Año 2040 A.D. En el planeta colonial Eden se están realizando las pruebas de dos nuevas series de aeronaves transformables, con el fin de emplearlas como nueva defensa aérea para repeler los ataques de los *aliens*. Dos extrovertidos pilotos y antiguos rivales se enfrentan por defender a las dos compañías del proyecto. El problema llega cuando aparece Myung, ex-novia de ambos, que añadirá tensión al conflicto entre los dos pilotos y pondrá en peligro su vida y la de mucha más gente.

Esta serie, dirigida por Shinichirou Watanabe (realizador del *Macross* original), está dividida en cuatro partes. En esta primera entrega asistes a un espectacular despliegue de efectos especiales. Destacan sobre todo las batallas entre los pilotos protagonistas, que han sido realizadas con todo lujo de detalles. Es magnífico, además, el diseño de los robots aerotransformables. Considerada como el *Top Gun* de la animación japonesa, esta saga mejora gráficamente con el paso de los años (ya han transcurrido doce desde la primera entrega, pero los guionistas hacen los argumentos cada vez más enrevesados). Esperemos que en próximos capítulos se desvele algo más de la trama: esta cinta se queda algo corta por la duración.











TRAILERS MANGA

Si quieres "visionar" alguno de los *trailers* de películas *manga* que incluimos en nuestro CD-ROM, acude a la sección "Contenido del CD-ROM", donde encontrarás más información sobre cómo ejecutar dichos *trailers*.

SOS MAIL



Otro mes dispuestos a contestar a todas vuestras preguntas. Sabemos que no podéis vivir sin esta sección, así que continuad enviando vuestra correspondencia como hasta ahora.

JUEGOS 3D

¡Hola amigos de PC Player! Me gustaría que me contestáseis a varias preguntillas que tengo en el tintero.
-¿Para cuando podremos jugar con Hexen, la segunda parte de Heretic?
-¿Requiere Quake un Pentium para funcionar correctamente?
-¿Y Nuke Dukem 3D?
-¿Y Shadod Warrior 3D?
-Por último, ¿y una segunda parte de Dark Forces?

FRANCISCO J. GARCÍA GAZQUEZ
(ALMERÍA)

Respuesta: Parece que a tí te gustan poco los juegos 3D. Te contestaré por orden de preguntas. Ya mismo; no se sabe aún, hemos visto una demo pero no está muy avanzada; para Enero; para Navidad; y sí, están preparando la segunda entrega de Dark Forces.

CUESTIÓN DE...

Tengo dos preguntillas para vosotros; además, necesito que me contestéis para así comprarme ciertos juegos nuevos.
1º- Si un juego pone que funciona en Super VGA, ¿funcionará en mi VGA?
2º- Si pone que está hecho para 486, ¿irá en mi 386?

OSCAR BEGANZONES BENITO
(Peñafiel, VALLADOLID)

Respuesta: Lo lamento, pero si en la caja del juego pone que es para 486, es porque requiere más velocidad que la que puede ofrecer tu ordenador. Si pone Super VGA, no vale tu VGA.

DRAGON BALL

Hace dos números, en contestación a otro lector de la revista, decíais que no existen juegos de la fabulosa serie Dragon Ball para PC y compatibles. Pues la respuesta correcta debiera haber sido sí, tal y como te demostrará el disco que te hemos enviado, por lo que te pedimos una rectificación pública.

AEV y GAB
(El Ferrol, LA CORUÑA)



Respuesta: Gracias por el disquete, pero cuando dije que no existía ningún juego de Dragon Ball para ordenadores PC, me refería a ningún juego comercial en España. De todos modos (si estáis muy interesados), lo único que encontraréis por el Lejano Oriente, serán horrendas pseudo-copias taiwanesas y coreanas (como la de la foto), que desmerecen completamente el sabor original de la serie con sus pésimos gráficos. Normalmente se trata de juegos de rol, o de pantallas estáticas realizadas por los lectores del PC Top Player de Hong-Kong (esto último "va de coña") Por cierto, la próxima vez mandad vuestro nombre, que no creo que os pase nada. ¡Je, je! Vosotros ya me entendéis, chavales.

INTERNET

¡Hola! Tengo sólo dos preguntillas muy breves:
-¿Es muy caro conectarse legalmente a Internet? ¿Sube mucho la factura?
-¿Existen películas *Manga* para CD-ROM, o son sólo demos publicitarias?

JOSÉ FRANCISCO
(Monforte de Lemos, LUGO)

Respuesta: Conectarse a Internet de forma barata sólo puede conseguirse a través de una Universidad. Si eres estudiante de una, quizás debieras hablar con los miembros del Centro de Cálculo. Respecto a lo del *Manga*, por ahora son sólo demos, como tú las llamas, pero quién sabe si a alguien que lee esto le gusta tu idea y la pone en marcha.

SERIE SIM

Me gustaría comprarme un juego de ordenador que consista en construir ciudades. ¿Cuál es el mejor que podéis recomendarme para empezar?

JOSE LUIS FUENTES
(TARRAGONA)

Respuesta: Esta pregunta es muy fácil. Cualquiera de los juegos de la serie Sim de Maxis te servirá. Mi preferido es Sim City 2000.

PREGUNTAS VARIAS

1º- ¿Por qué si tenemos la misma impresora, el 386 de un amigo mío va más rápido que mi 486 con el Write? ¿Es por la RAM?
2º- ¿Saldra otra versión de WordPerfect?
3º- ¿Qué es el DOS4GW?

ALBERTO DÍAZ ÁLVAREZ
(MADRID)

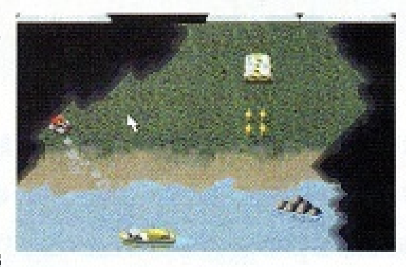
Respuesta: En el caso del Write, al ser un programa que corre bajo Windows, sí que se nota el que él tenga más memoria que tú a la hora de imprimir. Respecto a lo de otra versión de WordPerfect, quién sabe si no aparecerá para Windows '95. DOS4GW es un extensor de 32 bits para MS-DOS. Es el programa que logra que el ordenador supere la barrera establecida de los 640K, utilizando toda la memoria al tiempo.

¿TE CORROE ALGUNA DUDA?

Seguro que sí. Si tienes alguna pregunta, cuestión, problema o indecisión, el "contestón" automático de todos los meses te podrá sacar del apuro. No lo dudes y envía rápidamente tu carta a la dirección que ya debieras conocer (por si acaso, te la ponemos aquí abajo otra vez).

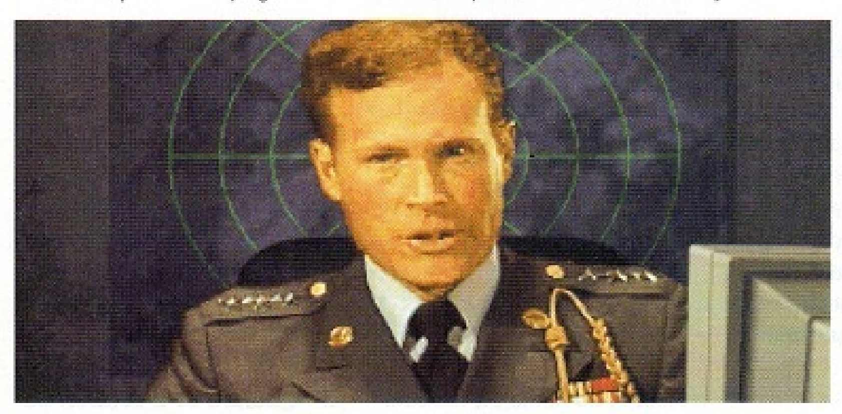
PC PLAYER-SOS Mail-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

PRÓXIMO MES



Command & Conquer, el nuevo título de Westwood Studios para Virgin, va a sorprender a todos gracias a su elevada calidad, tanto gráfica como de juego, tal y como han reconocido las revistas internacionales más importantes del sector.

Destacan especialmente las preciosas animaciones que aparecen entre cada fase y la jugabilidad extrema que nos llevará a quedarnos pegados delante de la pantalla durante horas y horas.





Simon the Sorcerer 2 llegará a nuestro país el mes que viene, por lo que procederemos a comantarlo para todos vosotros en la revista. Simon el justiciero regresa para enfrtentarse no a uno, sino a dos infames magos.

DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG
Corazón de María, 6-1º Oficina 3
28002 Madrid
Tfno. (91) 4133999

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE /SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3816824

DRO SOFT
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

PC PLAYER
C/ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 Madrid
Tfno. (91) 7412662

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

EL CDROM que esperabas



"El aspecto del programa es bastante cuidado, y el acceso interactivo se efectúa de forma sencilla. El gran mérito de la obra es su gigantesca base de datos, cuyo acceso no puede ser más inteligente"

PC Media (Octubre 95) **Valoración:** 90/100





"El CD-ROM Autopista Catálogo es una prueba más de que en España se pueden hacer programas de gran calidad que nos hagan sentir orgullosos"

PC Manía (Octubre 95) **Valoración:** 86/100

"A diferencia de otros títulos que sólo emplean una centésima parte del espacio disponible, Autopista Catálogo ocupa la no despreciable cantidad de 627 MB, todo un récord"

CD ROM Today (Octubre 95) **Valoración:** Muy Bueno "Compra Acertada"





REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*

Con la garantía informativa de **Luike-motorpress**

A la venta en

EL CORTE INGLES, FNAC, VIP'S, CRISOL, KM TIENDAS, MAIL SOFT, BEEP CASH & CARRY, MARKET SOFTWARE, SINCLAIR STORE, EI SYSTEMS, Y LOS MEJORES KIOSCOS Y LIBRERIAS

Si prefieres recibirlo en tu domicilio sin recargo alguno, solicita tu ejemplar por teléfono.

(91) 347 01 37
(93) 488 08 52

Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

O envía el cupón debidamente cumplimentado...

...por fax:
(91) 347 04 62 - (93) 488 10 29

...por correo:
CD-Rom
AUTOPISTA CATALOGO
Luike-motorpress
Ancora 40
28045 Madrid.
Rambla de Catalunya, 91-93, 3º
08008 Barcelona.

Sí CUPON DE PEDIDO

solicito ____ ejemplar/res del CD-Rom "Autopista Catálogo", al precio de **4.900 ptas./ejemplar**, que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste añadido alguno.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ____________________
Dirección ____________________
Población ____________ C.P ____________
Provincia ____________ País ____________
Teléfono ____________ DNI/NIF ____________

CDROM autopista catálogo

FORMA DE PAGO :

☐ Talón bancario, a nombre de Luike-motorpress.
☐ Tarjeta de crédito nº ____________
Visa ☐ 4B ☐ Master-Card ☐ Amex ☐
Fecha de caducidad ________ / ________

Firma

____
(Titular de tarjeta)





Descubre las enormes posibilidades a las que puedes acceder a través de tu ordenador

TOWER ha creado para ti un soporte videotex. Para conectar con él sólo necesitas un modem, un software de comunicaciones, tu ordenador y una línea telefónica. En esta gran base de datos interactiva encontrarás:

CONEXIÓN CON LAS REVISTAS:
Noticias, sumarios, números atrasados, debates sobre temas de interés, seminarios, congresos, cartas al director y recomendaciones de los lectores. También existe un espacio para los diálogos y la mensajería. Además, podrás conectar con otros usuarios y enviarles cartas y mensajes.

MERCADO DE OCASIÓN
Para comprar y vender.

CLUB DE USUARIOS
Intercambio de información, actividades conjuntas, contacto con asociaciones, viajes, etc.

CONEXIÓN CON INTERNET
Podrás navegar por la autopista de la información más conocida: la "Red de Redes".

TELESOFTWARE
Con esta opción te ofrecemos un amplio menú de programas que podrás adquirir desde tu ordenador, sin salir de casa y sin tarjetas de crédito, ¡PAGANDO SÓLO EL COSTE DE LA CONEXIÓN!

JUEGOS Y CONCURSOS
Para disfrutar con tus amigos.

Contarás con el mejor software de comunicaciones, la máxima rapidez de envío de información y la mayor calidad en imágenes y gráficos. Para conectarte sólo necesitas un modem, un programa de conexión y utilizar el nemónimo *TOWER# por el nivel 032. En el próximo número de PC MEDIA encontrarás el programa de comunicaciones y un artículo para enseñarte a "navegar" por TOWERTEX.